



# ***TIME'S UP***

*Labor zur Schaffung experimenteller Situationen  
Stand Dez 2020*

• Industriezeile 33B • A-4020 Linz / Donau • phone +43/732-787804  
• e-mail: info@timesup.org • <http://www.timesup.org>



## **TIME'S UP** *Allgemeine Information*



Time's Up, 1996 gegründet und im Linzer Hafen in Oberösterreich verankert, versucht die gebräuchlich beschriebenen Grenzen der Disziplinen Kunst, Technologie, Wissenschaft und Unterhaltung auszuweiten und miteinander zu vernetzen. In daraus entstehenden transdisziplinären Spannungsfeldern verarbeitet Time's Up gesellschaftsrelevante Themen zu Kunst- und Kulturprojekten.

Als Labor zur Schaffung experimenteller Situationen modelliert Time's Up dem Alltag entlehnte Wirklichkeiten im Verbund mit möglichen Zukunftsszenarien zu raumgroßen, begehbaren, haptisch erlebbaren Erzählungen und interaktiven, transmedialen Installationen die sich von einem Publikum intuitiv und spielerisch erschliessen lassen.

Das Publikum wird eingeladen und ermutigt, im Alleingang oder in Gruppen, Dramaturgien, Inhalte, Geschichten und fiktive Charaktere voller Neugierde zu erforschen, zu interpretieren und ganz buchstäblich zu be- und ergreifen. Erst die aktive, bewusste Teilnahme und Rezeption der Umgebungen erweckt diese zum Leben und offenbart je nach Interpretation der BesucherInnen variable Inhalte.

Abgesehen von der Konstruktion experimenteller Situationen, bemüht sich Time's Up um die Erhaltung einer offenen Struktur und um die Gestaltung verschiedener Veranstaltungsreihen. International vernetzt und um Austausch bemüht arbeitet Time's Up seit dessen Gründung weltweit mit einer Vielzahl von Expertinnen zusammen.

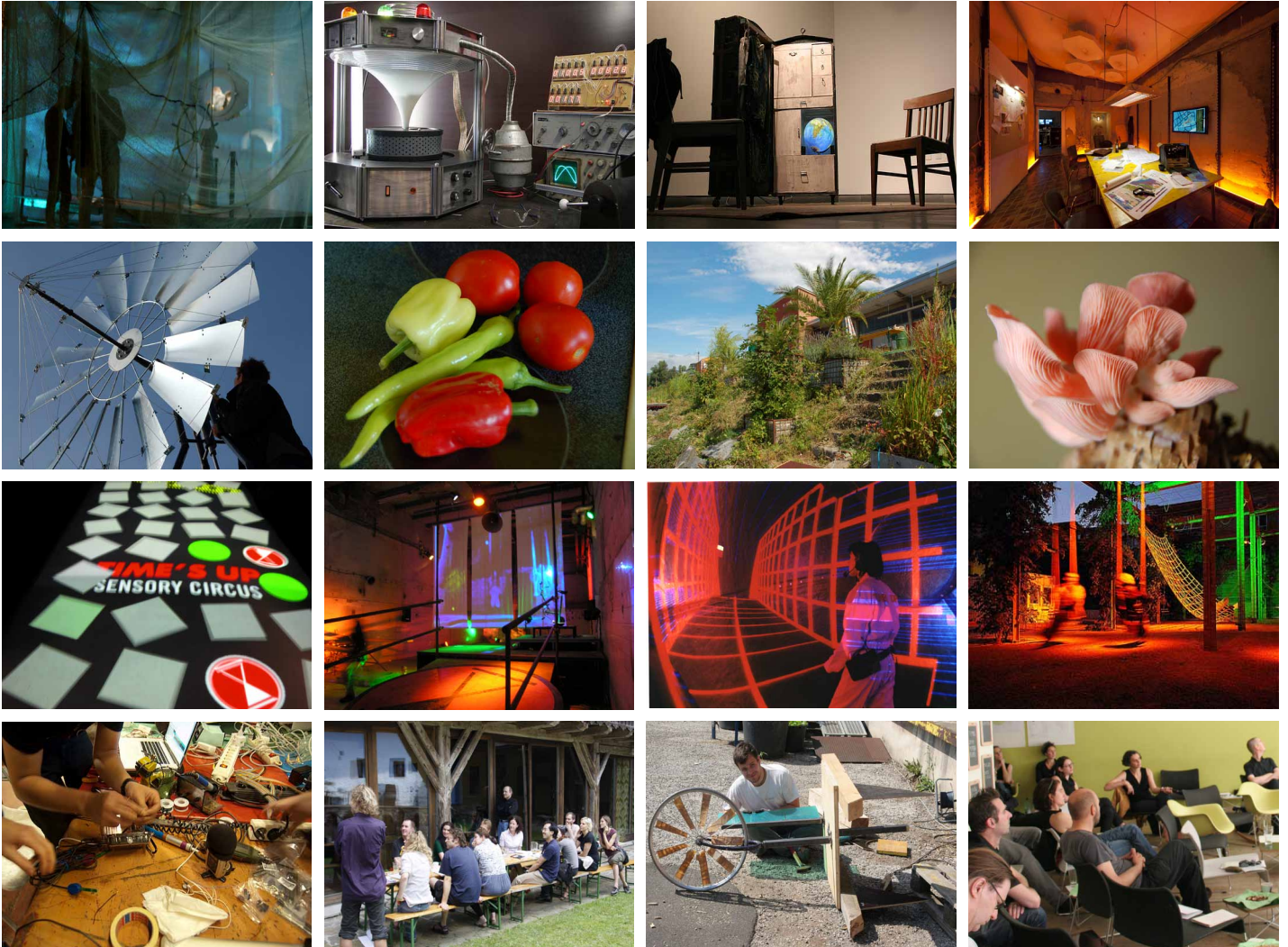
Informationen über vergangene und gegenwärtige Time's Up Aktivitäten, Forschungsprozesse und -ergebnisse unter: <http://www.timesup.org>





# TIME'S UP

Inhaltsangabe



- *Begehbare Erzählungen - Physical Narratives*
- *Erfahrbare Zukünfte - Experiential Futures*
  - *Paneuropäische Projekte*
  - *Widerstandsfähige Strukturen*
  - *Interaktive Installationen*
  - *Workshops & Symposien*
    - *Publikationen*
  - *Events & Festlichkeiten*
  - *PraktikerInnen in Residence*



# TIME'S UP

## Physical Narratives - Begehbare Erzählungen

<http://timesup.org/physicalnarration>

Geschichten zu erzählen ist eine fundamentale, menschliche Fähigkeit. Das Erfinden, das Nacherzählen, das Hören und Verstehen von Geschichten ist entlang bedeutender Kognitionswissenschaftler zentrales Element für unser Vermögen dem Leben einen Sinn zu geben bzw. Sinnhaftigkeit aus ihm, dem Leben, zu filtrieren. Der Poet Simon Ortiz geht gar soweit zu behaupten, dass es keine Wahrheiten – sondern nur Stories gäbe; oder wer hat noch nicht das eine oder andere mal das geflügelte Wort im Munde geführt, welches darauf verweist, dass man nie die Wahrheit zwischen sich und einer guten Geschichte kommen lassen soll.

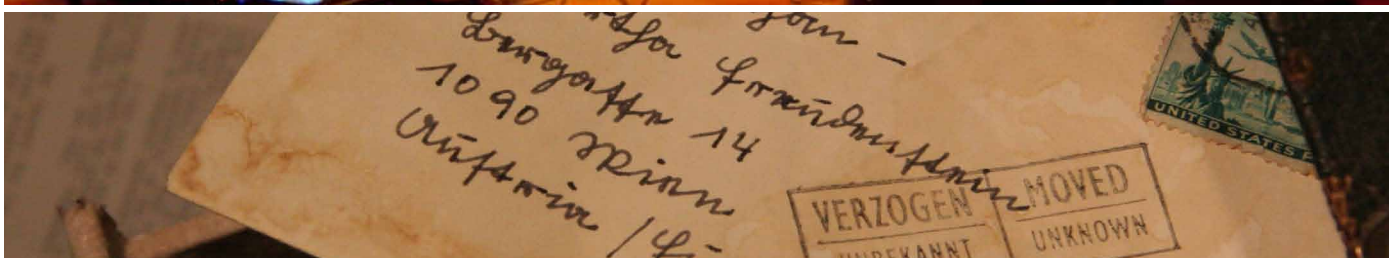
Time's Up begann vor einigen Jahren sich intensiv dem Geschichten erfinden und erzählen zu widmen. Fiktionale, facettenreiche Charaktere bilden dabei deren Mittelpunkt. Um dieser Charaktere Leben, deren Erfahrungen, Interessen und Leidenschaften formen sich ganze Story-Welten, die in realen, begehbaren Räumen, als erleb-, fass- und erfahrbare Ausstellungen konsumiert werden können.

Der zentrale Fokus bei „physikalischen Narrationen“ erörtert die Potenziale als auch die Probleme bei der Kreation, der Implementierung und der Präsentation samt Konsumation von materiell gefassten Erzählungen in real existenten Räumen.

Grundsätzlich erachten wir monolithische Erzählweisen, die meist etwas blass und eintönig anmuten in ihrer Vermittlung der Inhalte, als überholt. Behaupten, dass diese – speziell in der zeitgenössischen europäischen Kultur – mehr und mehr an Bedeutung verlieren. Das Publikum will herausgefordert werden. Simultane Erzählstränge, facettenreiche Charakterzeichnungen, Gleichzeitigkeit in der Vermittlung bedeutungsvoller Aspekte und abwechslungsreiche Medienverwendung sowie die Aufforderung der (inter-)aktiven Konsumation stehen im Mittelpunkt der von uns produzierten „Physikalischen Narrationen“.

Vergleichbar zu einem Theater ohne Schauspieler/innen und zeitliche Ablaufgebundenheit kann sich das Publikum im Ausstellungsbereich frei bewegen, ist aufgefordert sämtliche bewusst verwendeten Requisiten (von materiellen Objekten, über medial angereicherte Erscheinungen bis hin zur übergeordneten Atmosphäre) an- und aufzugreifen, diese zu untersuchen und deren intendierte Bedeutung zu werten. Ähnlich der Arbeitsweise eines Detektivs gilt es die Situation - den Tatort sozusagen - zu inspizieren und zu analysieren. Durch diese systematische Spurensicherung im Folgenden den Tathergang zu rekonstruieren – im konkreten Fall also die Erzählung zu rekonstruieren.

Unser Ausgangspunkt sind Bühnen- und Film-erprobte Techniken. In diesen Bereichen existieren bereits umfangreiche Strategien bzgl. des Transportes bedeutungsvoller, aussagekräftiger Inhalte. Wir orientieren uns an diesen um aus ihnen heraus neue Methoden zu entwickeln, welche dazu dienen ähnliche Kompetenzen im Bereich der semiotischen Informationskraft für physikalischen Erzählung zu entwickeln.







# TIME'S UP

## Experiential Futures - Erfahrbare Zukünfte

Addiert man zu den in den vorhergehenden Zeilen beschriebenen „Begehbaren Erzählungen“ nun Elemente aus der Domäne der Zukunftsforschung, wie beispielsweise schwache Signale, relevante Treiber oder (Mega-)Trends und bemüht sich darum, nicht in abstrahierten Beschreibungen möglicher Zukünfte zu verweilen, sondern erlaubt sich durch „Verzimmerung“ ganzer Szenarien diese in konkret - spezifische, neuerlich immersive Umgebungen zu gießen, trifft man auf sogenannte Experiential Futures - auf sinnlich erfahrbare Zukünfte, deren zentrales Ziel es ist, die Welten von Morgen in die Gegenwart zu bringen. Auf eine Weise nämlich, die direkt und sinnlich erlebbar ist.

Ähnlich wie bei den Begehbaren Erzählungen, auch hier ein Set an Eigenschaften, welche diese Darstellungsform auszeichnen: Ganz zu allererst einmal sind Experiential Futures besuch-, erleb- und erforschbar. Sprich, sind materiell in einem realen Raum vorhanden, von den Besucher\*innen live zu besuchen und laden diese zu Spiel und Interaktion ein, während das Zukunftsszenario sie immersiv umgibt und sinnlich anspricht.

Aspekte des „Geschichten Erzählens“ haben auch hier eine bedeutende Rolle - der Grundsatz „Erst durch Narrative beginnen wir die Welt zu verstehen“ bleibt zentral. Auch das Spiel, dem das Forschen und Erforschen immanent ist und ohne dem, so der niederländische Historiker und Kulturtheoretiker Johan Huizinga in der Publikation Homo Ludens, das Leben keinen Sinn haben würde, spiegelt sich ebenfalls mit Kraft in unser Erarbeitung Möglicher, die wir gerne zu bevorzugten Zukünfte trimmen, wider. Ja, und dann erweitern wir diese beiden Säulen noch um ein drittes Postulat, in dem wir uns zu behaupten erlauben, dass es ohne die Integration von „Zukunftsdenken“ kein bedeutungsvolles Design geben würde. Speklatives Design sind ein an Ansehen und Umfang wachsendes Feld in den „Future Studies“, die der Vorzüge etwas Greifbares zulassen, bewusst sind.

Gleichfalls hervorheben wollen wir in unseren Arbeiten und Herangehensweisen das Ziel, anstelle der häufig vorzufindenden Angst vor der Zukunft, wieder Lust auf diese zu schüren. Mag dies in turbulenten und hoch-komplexen Zeiten wie den aktuellen auch schwer erscheinen, bedarf es dennoch geänderter Erzählungen über die Zukunft, die nicht das destruktive, sondern vielmehr das Konstruktive in den Vordergrund stellen.





# TIME'S UP

## EXPERIENTIAL FUTURE: SeatoxDetox

<https://timesup.org/seatoxdetox>



Seatox Detox bildet ein weiteres Fragment der Erzählung um die geografisch nicht weiter verortete, am Meer liegende Stadt Turnton im Jahr 2047. Das Augenmerk hierbei richtet sich verstärkt auf die Folgewirkungen des Kollapses des maritimen Ökosystems.

Bereits heute kennen wir etwa in der Ostsee, im Bereich des Ärmelkanals, der Karibik und vielen anderen Gebieten das Phänomen von sauerstoffarmen Totzonen infolge der durch Überdüngung und ineffizienter Abfallwirtschaft hervorgerufenen Algenblüte - vor deren gesundheitsschädlicher Wirkung eindringlich gewarnt wird.

Vorschläge, wie 2047 die Bevölkerung und vor allem die Arbeiter\*innen, die durch ihre Tätigkeiten auf See der toxischen Wirkung der Algenblüte ausgesetzt sind, dieser wachsenden, teils tödlichen Herausforderung, entgegentreten, skizziert SeatoxDetox.

*SeatoxDetox ist Teil von Curiouser and Curiouser, cried Alice: Rebuilding Janus from Cassandra and Pollyanna (CCA) – ein kunstbasiertes Forschungsprojekt des Design Investigations (ID2) an der Universität für angewandte Kunst Wien und Time's Up. CCA wird vom Programm zur Entwicklung und Erschließung der Künste (PEEK) des Austrian Science Fund (FWF): AR561 unterstützt.*





# TIME'S UP

## EXPERIENTIAL FUTURE: Change Was Our Only Chance

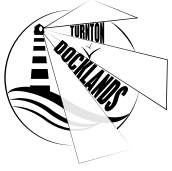
<https://timesup.org/ChanceChange>



Als „Experiential Future“ wird eine begehbare Erzählung in Gestalt einer immersiven Umgebung sinnlich erfahrbar gemacht und bildet den Rahmen, um gemeinsam mögliche Zukünfte im Hier und Jetzt voller Neugierde und Spielgeist zu erforschen. Vorgeschlagene Details zu möglichen Zukunftsvisionen schüren die Leidenschaft, um mutig die Komplexität unserer Zeit zu verhandeln. Mögliche Zukünfte werden entmystifiziert und ihrer Bedrohlichkeit entkleidet. Ungewissen Zukunftsszenarien wohnt kein Schrecken mehr inne, denn die Menschen hatten verstanden, dass Veränderung ihre einzige Chance ist.

Die bis Mitte der 2020er Jahre politisch nur zögerlich bekämpfte, häufig ignorierte oder teils gar negierte globale Erwärmung, wütet mit weltweiten Wetterextremen, erheblichen klimatischen Veränderungen und verunmöglicht durch Überflutungen, Dürren und Stürme, samt stetigem Anstieg des Meeresspiegels, die Lebensraumnutzung großflächiger Landstriche und Küstengebiete.

Dieses ökologisch-dystopische Bild des Jahres 2047, wird aber um eine sozial-ökonomische Utopie bereichert. Es wird das Bild einer Welt gezeichnet, in der das Streben nach Kooperation, die gegenwärtige Gewinn- und Profitsucht überflügelt. Alternative Denk- und Lösungsansätze, die teils weit ins vergangene Jahrhundert zurückreichen, jedoch oft noch in den beiden ersten Dekaden des 21. Jahrhunderts mehrheitlich belächelt, als politisch und wirtschaftlich utopisch, technologisch noch unausgereift bis nicht umsetzbar abgetan oder als naiv abgekanzelt wurden, sind der Schlüssel zum Überleben.



# TIME'S UP

## EXPERIENTIAL FUTURE: Turnton Docklands

<https://timesup.org/TurntonDocklands>

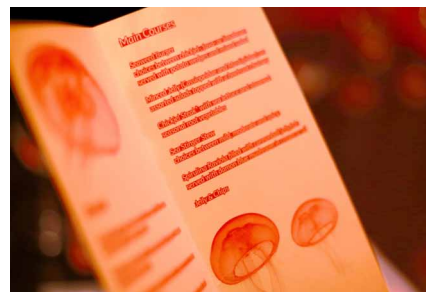
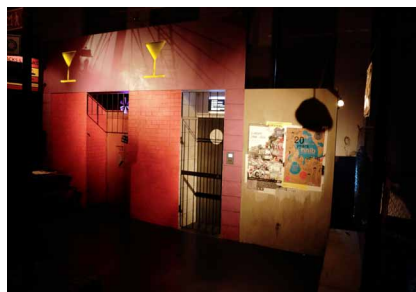


Zeitlich befinden wir uns im Jahr 2047, geografisch bewegen wir uns im Hafenviertel einer am Meer gelegenen, nicht weiter lokalisierten, kleinen Stadt namens Turnton.

Wir wandeln in einer Zeit, in welcher die verheerenden Langzeitwirkungen der Umweltverschmutzung und deren einhergehende Erschütterung des Naturhaushaltes den globalen Alltag dominieren. Schadstoffbelastungen und Altlasten vergiften Böden und Gewässer, ganze Ökosysteme kollabieren, Ozeane bedrohen alles Leben mit größer werdenden toten Zonen und umweltbedingte Gesundheitsschäden sowie Todesfälle mehren sich bedenklich. Die bis Mitte der 2020er Jahre politisch immer nur zögerlich bekämpfte globale Erwärmung wütet mit weltweiten Wetterextremen, erheblichen klimatischen Veränderungen und verunmöglicht durch Überflutungen, Dürren und Stürmen samt stetigem Anstieg des Meeresspiegels die Lebensraumnutzung großflächiger Landstriche und Küstengebiete.

Die Folgen der rücksichtslosen Eingriffe der Menschheit in über Millionen von Jahren entstandene, ökologische Systeme treiben diese Welt um Turnton des Jahres 2047 also ihrem desaströsen Höhepunkt entgegen. Was Time's Up diesem Turnton der ökologischen Dystopie jedoch entgegenhält, ist eine gesellschaftliche Utopie. Ausgehend von der Frage wie denn Luxus in 30 Jahren aussehen könnte, kontern und unterwandern wir die vorhergesagte Öko-Katastrophe mit der wachsenden Verschmelzung einer Fülle von bereits im Jetzt existierender positiver Gegenpositionen, die in den nächsten 30 Jahren einen zivilisatorischen Wandel zum Besseren erlauben.





Wir schreiben das Jahr 2047 und befinden uns in Turnton, einem fiktiven Hafenstädtchen an der Westküste Europas. Die Szenerie wirkt auf den ersten Blick vertraut, doch bei näherer Betrachtung stellt sich heraus, das anliegende Meer birgt toxische Gefahren, ist eine Todeszone, denn die Menschheit hat weite Teile des Ökosystems zerstört. Ein rechtzeitiges Umdenken kam zu spät, zu sehr waren Nationen auf ihre eigenen Interessen konzentriert.

Doch mag die Lage auch ernst sein, hoffnungslos ist sie nicht: Ein global nachhaltig und sozial faires Wertesystem hat sich mittlerweile etabliert, ökonomisches Handeln beruht auf solidarischen Ideen, Gewalt und kriegerische Auseinandersetzungen gehören weitgehend der Vergangenheit an, man hat gelernt gemeinsam an einem Strang zu ziehen. So ist profitorientierter Rohstoffabbau längst radikalem Re- und Upcycling gewichen und beim CO<sub>2</sub>-neutralen Transport herrscht volle Kostenwahrheit sowie Migration ihren Schrecken verloren hat. Im Gegenteil, Arbeits- und Reisefreiheit sind zur globalen Selbstverständlichkeit geworden.

Die Besucherinnen und Besucher des Städtchens machen einen multimedialen Zeitsprung und finden ein Ausflugsziel in einer gar nicht mehr so fernen Zukunft vor. Die Installation Turnton wurde im Verlauf von Changing Weathers produziert, einem paneuropäisches Projekt, unterstützt durch das Kulturprogramm der Europäischen Union, der Stadt Linz, dem Land OÖ und dem BKA Österreich.



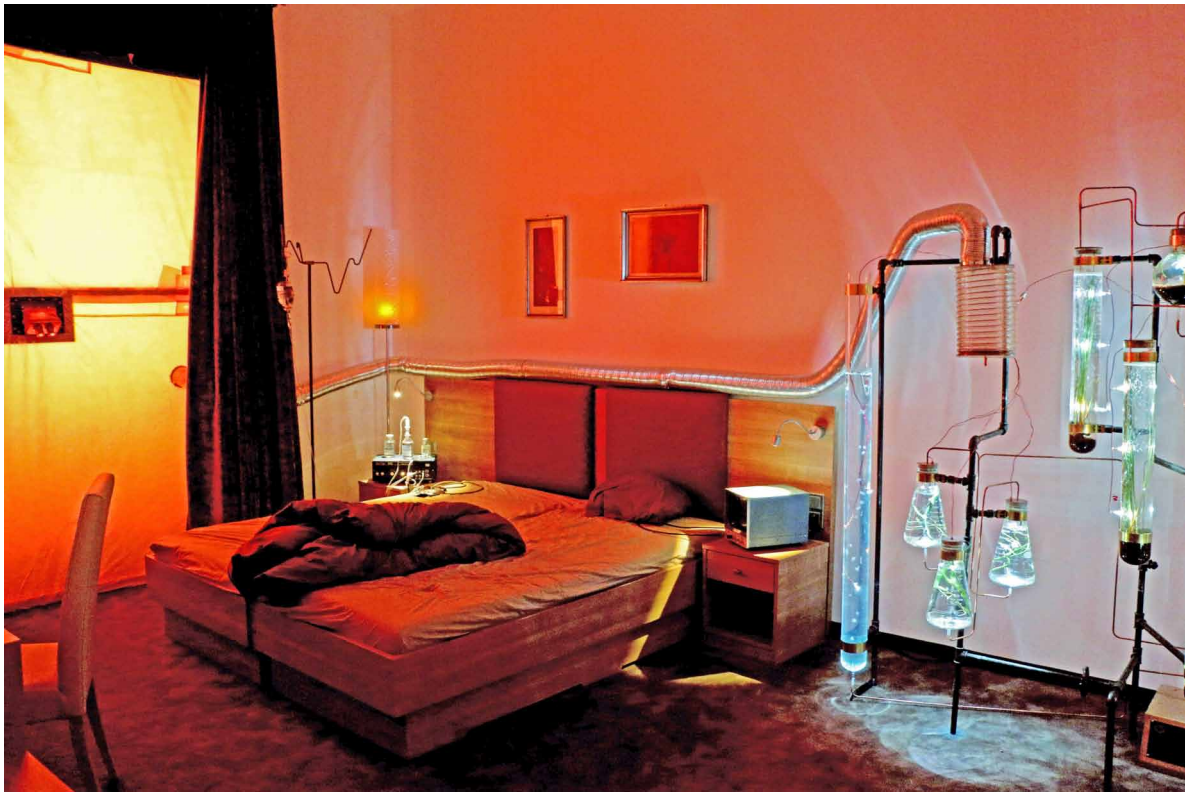
Mind The Map setzt sich mit Praktiken der europäischen Migrations- und Asylpolitik auseinander, insbesondere auf die Flüchtlingsbewegungen im Mittelmeer.

Anhand der Lebensgeschichte der fiktiven Figur Christine Kollan, ihres Zeichens zufällige Flüchtlingshelferin und ungeplante Firmenerbin, werden die verschiedenen Auswirkungen des europäischen Umgangs mit Flucht und Migration auf das Leben und Handeln von uns allen diskutiert:

Wie können, sollen und müssen Konzepte für eine europa- und weltweite Koordination von Migration aussehen, um den verschiedenen Anforderungen, den humanitären jedoch zuallererst, gerecht zu werden? Welche Rolle dürfen und müssen sozial- oder wirtschaftspolitische Faktoren haben und in welchem Verhältnis zueinander sollen diese stehen? Wann kann, soll und darf wer, unter welchen Bedingungen, wo hingehen, bleiben, leben, arbeiten, wählen, sich einbringen? Beharren etablierte Industrienationen weiterhin auf Systeme der Segregation, Überlegenheit und Ungleichheit oder können auch Wege, die Annäherung, Globalisierung, Kosmopolitismus und Multikulturalismus gleichberechtigt und umfassend betreiben, beschritten werden?

Mind the Map wurde im Verlauf von Future Fabulators produziert, einem paneuropäisches Projekt, unterstützt durch das Kulturprogramm der Europäischen Union, der Stadt Linz, dem BKA Österreich und dem Land OÖ.

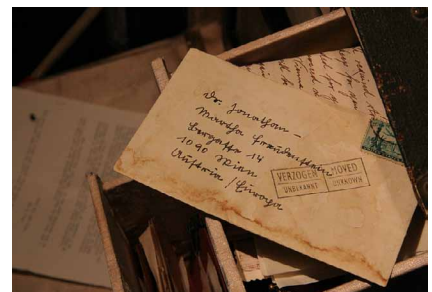




Lucid Peninsula ist eine atmosphärische Installation, eine begehbare Erzählung, die das Publikum in eine mögliche Zukunftswelt eintauchen lässt. Eine Welt in der Änderungen der Erdatmosphäre neue Spezies, neue Lebensbedingungen und neue Technologien hervorbrachten. Fragmente von Erinnerungen und Träumen, die den Bewohnern der vergangenen Epoche angehören, klingen in dieser neuen Welt nach und schweben über bestimmten Orten.

In dieser futuristischen Welt erscheint alles vertraut und doch seltsam, in einem beständigen Zwielficht von traumähnlichen Metaphern und sich wandelnden Wesen. Die ökologischen Lebensbedingungen haben sich radikal verändert und die Suche nach und Pflege von sauerstoffspendenden Pflanzen ist für das Überleben entscheidend geworden. Die Luft im Freien ist nicht unmittelbar tödlich, aber so sehr belastet, dass man nur mit Spezialausrüstung hinausgehen kann und, nachdem man sich ihr ausgesetzt hat, eine Behandlung notwendig ist.

Lucid Peninsula wurde im Zuge von Future Fabulators produziert, einem paneuropäisches Projekt darum bemüht erfahrbare Zukunftsstrategien des Alltags zu erforschen und unterstützt durch das Kulturprogramm der Europäischen Union, der Stadt Linz, dem BKA Österreich und dem Land OÖ.



Unattended Luggage erzählt eine Familiensaga entlang eines antiquierten Koffers. Vier Generationen einer Familie, ihr Glück, ihre Sorgen und Fehden aber vor allem auch ihre Verbundheiten manifestieren sich in den einzelnen Segmenten und Schublade eines wunderschönen Schrankkoffers.

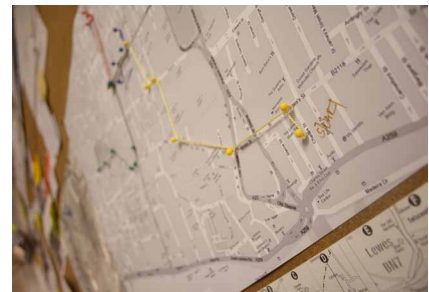
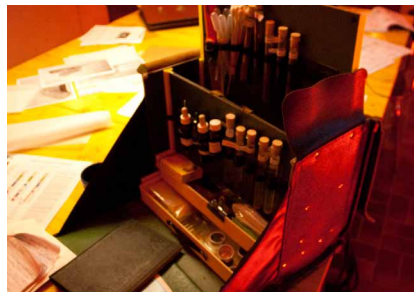
Höchst unterschiedliche persönliche Reliquien sind bei Unattended Luggage in einer medialen Gesamtkomposition miteinander verwoben. Bilder, Briefe, Filme, akustische Tagebücher sowie Tonspuren erwecken längst Vergangenes zum Leben. Und so bilden die Einzelschicksale der Familienmitglieder eine physikalische Klammer für eine turbulente Reise durch das 20. Jahrhundert.

Dem Publikum eröffnet sich eine lebendige Skulptur, die bei näherer Betrachtung viel über historische Zusammenhänge als auch über die Sehnsüchte einzelner Menschen offenbart. Die erzählerische Intensität und die fließenden Grenzen zwischen Fiktion und Realität versetzen in Staunen, regen zum Nachdenken an und bilden die Schönheit und Erhabenheit einer Familiengeschichte über den Zeitraum mehrerer Dekaden ab.





Fotocredits: Norbert Artnar:



Mit "Stored in a Bank Vault" greift Time's Up ein Subgenre des Thrillers auf – nämlich das Heist-Movie und überträgt dieses in einen realen Raum. Realität und Fiktion verschwimmen ineinander, genau wie die Motive der Protagonist/innen mit den Interpretationen der Besucher/innen.

Geprägt durch eine Reihe von Leinwandheld/innen die mit organisatorischen und artistischem Geschick spektakuläre Coups abwickeln wurden Bilder etabliert welche die Vorstellungen von Einbruchsplänungen bestimmen. Meist als Sympathieträger/innen anerkannt meistern und umgehen sie Komplikationen, Hindernisse und Intrigen.

Und genau hier setzt dann auch „Stored in a Bank Vault“ an. Bei jenen Bildern nämlich, die wir im Kopf tragen denken wir an komplex organisierte, raffinierte und wendige Banküberfälle. Umgesetzt als physikalische, räumlich erfassbare Erzählung. Die Besucher/innen finden sich wieder in einer Umgebung die ihnen bei aktiv-investigativer Betrachtung nach und nach vermittelt inmitten welche Coup-Planung sie gestolpert sind.

Und mit der genauen Untersuchung kommen auch die Fragen. Wie fiktiv ist die Wirklichkeit und wie wirklich ist die Fiktion? Wo beginnt die Vergangenheit und wann passiert die Gegenwart?



Mit "The Kitchen" verzimmerte Time's Up im November 2011 keinen Thriller, keinen Krimi, keine Science Fiction Story - sondern wagten sich über eine begehbare Erzählung die als Storyline die eigene Geschichte in sich birgt. ...Time's Up wurde zum 15-jährigen Jubiläum des Microwave Festivals in Hongkong eingeladen, um sich, gemeinsam mit 9 anderen Medienlabors zu präsentieren.

Die Anfrage kam just in einem Moment in dem die Konzentration auf Physical Narratives sehr ausgeprägt war - und so lag nichts näher, als auch die Labors von Time's Up als begehbare Installation zu inszenieren.

Time's Up als Organisation ist stark auf die Werkstätten und Studios konzentriert. Jene Orte, die das Zentrum für Entwicklungen, Planungen, Bauen und Experimentieren bilden. Als Verbindungsglied inmitten dieser wirbelnden Masse an Aktivität gilt die Küche. Das Auge des Zyklons, der eine Ort, welcher sich über Jahre hinweg nicht verändert hat, an welchem langsam die Geschichte von Time's Up rundum die Aktivitäten, Projekte, Interessen und die Menschen wächst.

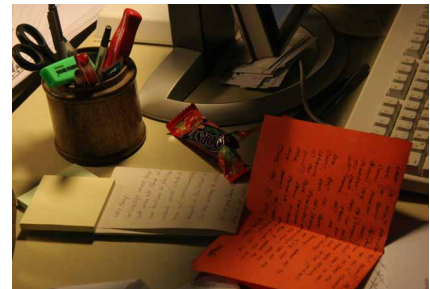
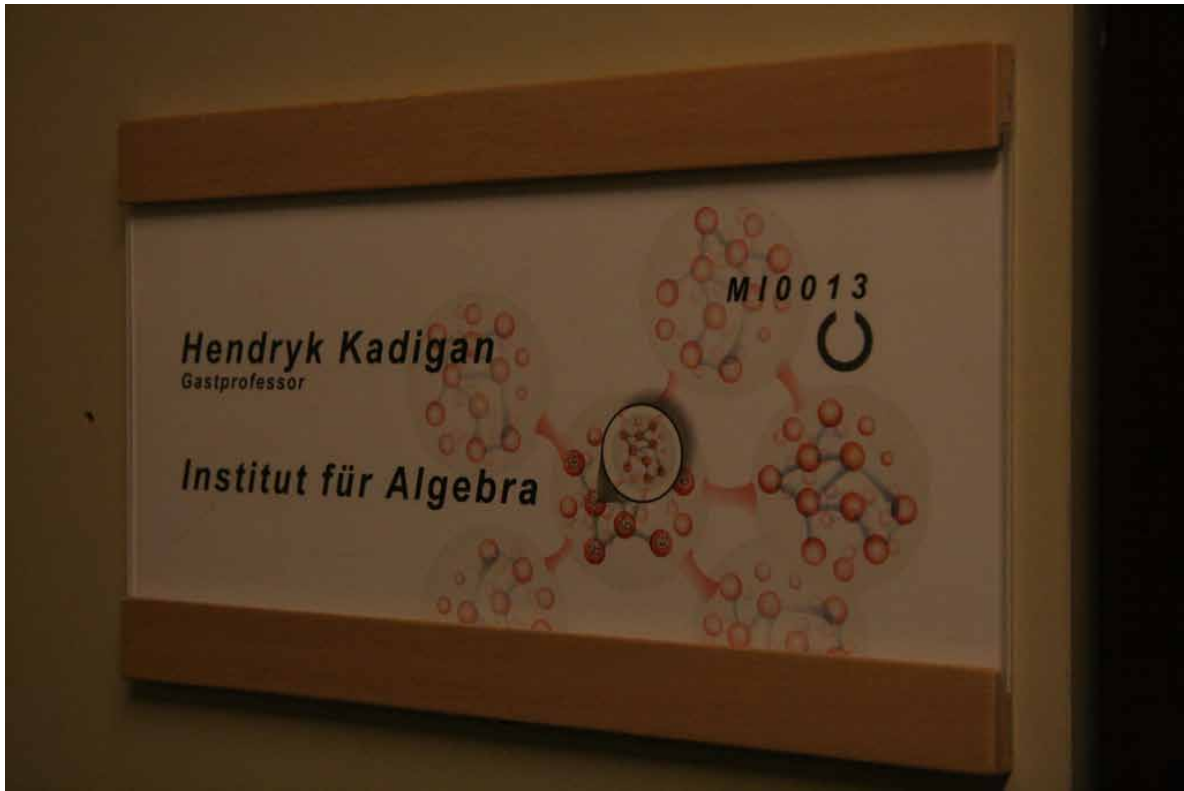
Die Küche ist das Herz und die Seele der Gruppe, der Kern des Kollektivs. Diese Küche erzählt eine Menge Geschichten – und um diese angemessen zu erzählen haben wir unsere Küche in Hong Kong aufgebaut um das Medienlabor Time's Up bestmöglich zu repräsentieren.





# TIME'S UP

**PHYSICAL NARRATIVE: 20 Seconds into the Future**  
<http://timesup.org/content/20-seconds-future>



Bei „20 seconds into the future“ handelt es sich eine Raumszenierung in welcher Mathematikvermittlung und das tägliche Brot der Mathematiker/innen präsentiert werden, eine Überblendung von Theorie und Praxis, philosophischen Hintergründen und persönlichen Motivationsgründen.

„20 seconds into the future“ will spielerisch und unterhaltsam, niederschwellig und begeisternd konkrete Aspekte der mathematischen Forschung vermitteln. Raum-Zeit Theorien und Wahrscheinlichkeitstheoretische Argumente in der Zahlen- und der Graphentheorie werden im Kontext einer gegenständlich, erlebbaren Erzählung greifbar aufbereitet.

Das Arbeits- und Studierzimmer des fiktiven Henry (Harry) Kadigan wird öffentlich zugänglich, seine wissenschaftlichen Ideen, Visionen und praktischen Forschungsexperimente einsehbar gemacht. Auch seine, nicht nur der reinen Mathematik oder Physik zuzuordnenden Interessen, Vorlieben und Lebensideen werden kommuniziert.



# TIME'S UP

## PHYSICAL NARRATIVE: Domestic Bliss

<http://timesup.org/content/domestic-bliss>



Fotocredits: Alex Davies



Domestic Bliss ist die erste physikalische Erzählung von Time's Up. Es wird dabei eine interaktive Geschichte über einen Kriminalfall aus den späteren 1950er Jahren in einem multimedialen Szenario erzählt; in einer Altbauwohnung, die dahingehend konzipiert und arrangiert ist.

Auf einem Röhrenmonitor beginnt eine Erzählerin über die Geschichte dieser Wohnung zu sprechen – sie nimmt das Publikum mit auf eine Reise in eine dunkle Vergangenheit. Die gesamte räumliche Architektur (Licht, Objekte, akustische Landschaft) wird dabei synchron in die Erzählung eingebunden. Es wird düster, gar unheimlich.

Viele Fragen und Unklarheiten tauchen auf: Wer wohnte hier? Und warum kam es zu den offenbar schrecklichen Vorkommnissen? Die Besucherinnen finden sich schnell in der Rolle eines Detektivs wieder und beginnen das "häusliche Glück" zu hinterfragen. Bis die Anwesenden zu guter Letzt unerwartet selbst in die Geschichte verstrickt werden...

Domestic Bliss ist Teil von gRig (The Guild for Reality Integrators and Generators), einem pan-europäischen Gemeinschaftsprojekt, das vom Kulturprogramm der Europäischen Union, dem BMUKK, dem Land OÖ und der Stadt Linz unterstützt ist.





# TIME'S UP

## PHYSICAL NARRATIVE: Tales Of Resilience

<http://timesup.org/ToR>



„Tales of Resilience“ (ToR) spürt individuellen, oftmals ungehörten Geschichten und Anekdoten von Menschen nach, die sich zwischen Kulturen und Kontinenten bewegen. Menschen die unterwegs sind zwischen ihren jeweiligen Herkunftsregionen, ihren Traditionen, ihren Riten und jenen einer anderen Welt. ToR dokumentiert und verbreitet ihre Erfahrungen, ihre Erlebnisse und Wahrnehmungen. ToR archiviert was diese Menschen zurücklassen, was sie mitnehmen, was sie sammeln und was sie verlieren auf ihren Wegen.

Solche Geschichten, Erzählungen und Anekdoten ermöglichen Einblick in „das Andere“: das andere Leben, die fremde Kultur, die divergenten Sicht- und Denkweisen. Sie machen aber genauso „das Gemeinsame“ sichtbar: übereinstimmende Werte, ähnliche Sehnsüchte, gemeinsame Visionen. Sie machen uns im Zuhören und Verstehen toleranter im Umgang mit Differenz und multiplen Identitäten, lassen uns einander näher kommen und stellen das Gemeinsame über das Trennende.

ToR entstand in enger Zusammenarbeit mit der ARGE Zimbabwe Freundschaft Linz und ist Teil von Future Fabulators, umgesetzt mit der Unterstützung des Kulturprogrammes (2007 - 2013) der Europäischen Union, dem Bundeskanzleramt Österreich, Linz Kultur und Kulturland OÖ, der Austrian Development Agency, Austrian Embassy in Pretoria, Australian Embassy in Harare, Austrian Honorary Consul in Harare, Pamberi Trust in Harare, African Synergies Trust in Johannesburg, Basilwizi Trust in Bulawayo.

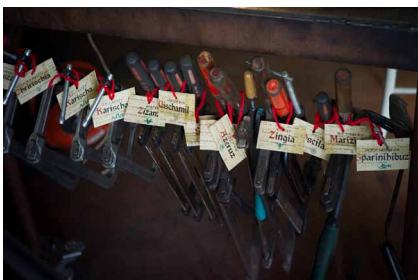




# TIME'S UP

## PANEUROPÄISCHE PROJEKTE

<http://timesup.org/europeancultureparticipation>



Time's Up arbeitet seit dessen Gründung gerne und intensiv mit regionalen, nationalen und internationalen Partnerinnen zusammen. Ein umfangreiches, sich über alle Kontinente erstreckendes, Netzwerk ermöglicht seit Jahren spannende Synergien, die eine Vielzahl der Time's Up Arbeiten prägten. Kooperationen auf europäischer Ebene, unterstützt durch die Europäische Union, waren es, welche speziell seit 2002, zu einer facettenreichen Zahl von Kooperationen führten.





**TIME'S UP**

**Selektion paneuropäisches Projekte: Changing Weathers**  
<http://www.changingweathers.net/>



Changing Weathers ist ein pan-europäisches Gemeinschaftsprojekt, das vom Creative Europe Programm der Europäischen Union, der Stadt Linz, dem Bundeskanzleramt für Kunst und Kultur und dem Land OÖ unterstützt ist.

Im Zuge von Changing Weathers werden gegenwärtige pan-europäische politische und wirtschaftliche Spannungen und deren Auswirkungen auf kulturelle Praxen in der europäischen Gesellschaft erkundet, bearbeitet und kommentiert.

Dem in der Einreichung verwendeten Untertitel des Projektes: „Vernetzte Stellungnahme zur sich im Wandel befindlichen europäischen Kultur, ausgelöst durch Geopolitik, Geophysik und Technologie“ – nähern sich alle Partnerorganisation mit divergenten Beiträgen. Eine bewusste und sehr kluge Auswahl der ProjektinitiatorInnen. Steigern sie so zum Einen die Vielfalt des Projektes als sie auch gleich den Austausch zwischen den KooperationspartnerInnen dynamisieren.

Verbunden sind die Beiträge durch die Konzentration auf die aus den erwähnten Konflikten erwachsenden Wanderbewegungen Europas. Bewegungsströme aller Art – temporär oder permanent, erzwungen oder freiwillig, beiläufig oder bewusst, unterbunden oder unterstützt. Migration als umfassendes Phänomen. Im Sinne von Verteilung, im Sinne von regionaler zu grenzübergreifender Verbreitung von Menschen, materiellen und immateriellen Gütern. So wie Kapital beispielsweise, lokales und traditionelles Wissen, Open Source Technologien und Methodiken, Kunst und wissenschaftliche Erkenntnis oder Ideen und Strategien.

Unser Beitrag zu Changing Weathers konzentriert sich im Besonderen auf die Untersuchung zeitgenössischer Praktiken nomadischer Gemeinschaften. Wir gehen davon aus, dass die Lebensmodelle und Beweggründe „neuer Umherziehender“ viel über gegenwärtige „Klimawandel“ - egal ob nun wirtschaftlicher, politischer, ökologischer oder geophysikalischer Natur eröffnen.

Laufzeit: 15. November 2014 - 14. November 2016

ProjektpartnerInnen: Zavod Project Atol (SI) - Koordinator, Ljudmila (SI), Hilde Merete Methi (NO), The Finnish Society of Bioart (FI), Stichting Sonic Acts (NL), RIXC Center for New Media Culture (LV)







PARN (Physical and Alternate Reality Narratives) ist ein pan-europäisches Gemeinschaftsprojekt, das vom Kulturprogramm der Europäischen Union 2007 - 2013, der Stadt Linz, dem BMUKK und dem Land OÖ unterstützt ist.

Mit PARN kreieren, entwickeln, präsentieren und analysieren wir im Verbund mit europäischen Partnerorganisationen neue Erzählformen die reale und virtuelle, private und öffentliche Räume miteinander verschmelzen lassen. Erzählformen in denen herkömmliche Werkzeuge der Erzählkunst wie Bühnen, Leinwände und Computermonitore kein richtungsgebundenes Schauen mehr erzwingen, Rezeptionsgeschwindigkeiten individuell gewählt werden können, Anfang und Ende nicht mehr linear determiniert werden und Vorgaben bzgl. der Bedeutungsdominanz einzelner Facetten der Geschichte nicht mehr vorgegeben werden.

Das zentrale Thema von PARN sind begehbare Erzählungen – inszeniert und präsentiert als erforschbare Rauminstallation. Durch das Zusammenspiel und die Adaption bekannter Erzählstrategien (z.B. aus Film, Theater und Gamekultur) kombiniert mit dem Einsatz von Alltagsmedien wird eine medienangereicherte und haptisch erlebbare Situation erzeugt, die eine zusammenhängende Geschichte kommuniziert. Vergleichbar mit einem Drehbuch, welches verfilmt wird sind es bei PARN Drehbücher die unmittelbar und greifbar „verzimmert“ werden. Es ist dabei der Raum selbst, samt dessen Inszenierung von Atmosphäre und aller sich im Raum befindlichen Gegenstände (die zu Requisiten werden) der zu erzählen beginnt. Die Besucherin muss also kein Buch zur Hand nehmen, keine Leinwand / Monitor / Bildschirm / Bühne alleinig betrachten, um die Geschichte zu rezipieren, sondern sie wandert durch den Raum und tastet sich durch die Spuren der Story um diese nach und nach zusammenzufügen.

Als kulturelles Entwicklungs- und Ausstellungsprojekt untersucht PARN trans-europäische und transdisziplinäre Erzählpraktiken, die sowohl für ein professionelles Publikum wie auch für die breite Öffentlichkeit von Interesse sind.

Laufzeit: 1. Mai 2011 – 30. April 2013

ProjektpartnerInnen: FoAM (BE), Lighthouse (GB), Blast Theory (GB)



Fotocredits: FoAM

Resilients ist ein vom Kulturprogramm der Europäischen Union unterstütztes Projekt an dem Time's Up gemeinsam mit foAM (BE), Nadine (BE), Performing Pictures (SE), Project Atol (SI) und Textile Futures (GB) arbeitet.

Resilient beschreibt im Englischen Attribute wie: belastbar, stabil, unverwundlich, robust, elastisch, nachgiebig, spannkraftig oder widerstandsfähig. Kennzeichen und Merkmale die im Verlauf des Projektes – angewendet in und auf alternative Lebens- und Arbeitsgestaltungen – untersucht, getestet und umgesetzt werden sollen.

Im Zuge von Resilients soll in kleineren Gemeinschaften probiert werden, was bestenfalls auch in Gesellschaften Fuss fassen kann. Nahrungsproduktion in urbanen Umgebungen zum Beispiel oder Produktionsketten welche nicht der Massenfertigung dienen. Auseinandersetzungen mit Bildungsmodellen die konventionellen Mustern widersprechen oder Fortbewegungskonzepte die der Umwelt weniger Schaden zuführen als die mehrheitlich zum Einsatz kommenden und den Reisenden den Raum zum Ortswechsel lassen als weitere Exempel für Themen, die in der Verlaufsdauer des Projektes durch sechs die europäische Partnerorganisationen bearbeitet werden.

Die konkrete Auseinandersetzung seitens Time's Up im PartnerInnenverbund konzentriert sich auf Nahrungsproduktion, Bewässerungsmethoden und autonome Energieversorgung unter besonderer Berücksichtigung auf deren Nachhaltigkeit, deren Mensch- und Umwelt schonende Umsetzung und deren Widerstandsfähigkeit in städtischen Randzonen.

Laufzeit: 1. Juni 2011 – 31. Dezember 2012

ProjektpartnerInnen: FoAM (BE) Koordinator, Nadine (BE), Performing Pictures (SE), University of the Arts London Higher Education Corporation (GB), Zavod Project Atol (SI)



Globale Turbulenzen und Umwälzungen mit spürbaren Auswirkungen auf kleinere, regionale und lokale Strukturen sind mittlerweile zu einer bestimmenden Charakteristik des 21. Jahrhunderts geworden. Vom Klimawandel samt verheerender Naturkatastrophen über schauerliche Epidemien bis hin zu einer umfangreichen Wirtschaftskrise sind wir ebenso betroffen wie von einer kontinuierlich ansteigenden alternden Bevölkerung oder vom unaufhaltsamen technologischem Fortschritt über den Verlust historischer Traditionen bis hin zu fundamentalistischen Überzeugungstaten oder ernsthafte Nahrungs-, Wasser- und Energieunsicherheiten. Eine wahrhaft nur lückenhafte Aufzählung solcher Turbulenzen die aktuell unsere Gegenwart prägen und mit äusserst hoher Wahrscheinlichkeit auch in einer Zukunft nicht minder dominant sind.

Selbstverständlich wird vielerorts – manchmal mehr, manchmal weniger glaubwürdig – mit Schlagworten wie Nachhaltigkeit, ressourcenschonender Produktionsprozess, alternativen Energieversorgungen, etc. hantiert. Genau wie auch kreative Ökonomien, komplementäre Währungssysteme, umstrukturierte Finanzarchitekturen oder umfangreiche Reformen in Bereichen Bildung, Immigration, Gesundheit oder Altersvorsorge beschworen werden. Vereinzelt gar, da hört man Stimmen welche der blossen Wachstumsgenerierung ihre Allmacht aberkennen.

An tradierten Wertevorstellungen – primär definiert durch profitmaximierende Verwertbarkeit – wird an manchen Ecken gerüttelt. Es wird begonnen, eine Form der Kreativität einzufordern die uns Altes neu überdenken und in unsere heutige Lebenswelt integrieren lässt. Tradiertes Wissen und Traditionen als solche erlangen wieder Bedeutung und das dem ewig Neuem im Sinne des ausschliesslich Gewinnträchtigen nachzujagen verliert an Dominanz.

Werteverstärkungen, bedingt durch die obig begonnene Auflistung aufkommender Unruhen und Gegebenheiten, treten zutage. Dem omnipotenten monetären Wert wird Skepsis entgegengebracht und soziale, kulturelle, ästhetische und ethische Gesichtspunkte werden in die Wertbestimmung und -schöpfung einbezogen.

Namhafte Expert/innen kommen zu Wort und werden gehört wenn sie postulieren, dass wir in den nächsten Jahrzehnten vor allem kreativ mit Knappheit in unterschiedlichen Ebenen umgehen werden müssen. Man nimmt sie ernst wenn sie uns wissen lassen, dass Technologien entwickelt werden müssen, die uns Menschen wieder in einen ökologisch verträglichen Kontext führen.

Nichts desto trotz sind die von Politik und Wirtschaft betriebenen Veränderungen nur gering sichtbar und spürbar. Noch immer ist die Wertezuordnung primär auf Profit- und Gewinnmaximierung ausgerichtet. Die Hoffnung auf den guten Ausgang erwacht in der Sekunde in welcher eines der unzähligen Hochrechnungs- und Prognoseninstitute ein Wirtschaftswachstum prophezeit, gleich den wachsenden Befürchtungen alsbald selbiges Institut dessen Prognosen binnen kürzester Zeit revidiert.

Den Lauf der Welt werden wir mit unseren Auseinandersetzungen und Beschäftigungen im Bereich der "Resilienten Strukturen" nicht verkehren können. Nicht das gute Ende binnen weniger Monate zustande bringen. Aber wir können kleine Schritte machen. Können ausprobieren, testen, auch scheitern und daraus lernen wie es vielleicht noch gehen könnte und würde. Wir können Modelle entwickeln, die wir in Zukunft ausweiten, weitergeben und die bestenfalls dazu beitragen dass sich die Anzahl jener Menschen, die nach Alternativen suchen und diese auch bereit sind zu leben vergrössert.





Augmented Urban Gardens konzentriert sich auf die Schaffung und Nutzung von gleichermassen zweckdienlich-nutzbringenden und ästhetisch-ansprechenden Outdoor-Environments.

Etabliert in semi-industriellen Arealen inmitten urbaner und stadt-peripherer Umgebungen werden Möglichkeiten untersucht und Methoden entwickelt welche experimentelle Gartenanlagen zu ökologisch-künstlerischen Schauplätzen erweitern.

Bedingt durch die geographische Lage von Time's Up, angesiedelt inmitten eines Hafen-/ Industriegebietes am Stadtrand von Linz, verwöhnt mit ausreichend Sonneneinstrahlung und direktem Zugang zu Wasserflächen vor den Werkstätten bieten sich Auseinandersetzungen mit alternativen und experimentell orientierten Hortikulturen an. Im Besonderen sind folgende Gegenstände von Bedeutung:

- Erstellung von „Augmented Urban (fringe) Gardens“
- Kreation von Bewässerungsanlagen der Gartensituation mit Konzentration auf die Verbindung von prä- als auch post-industriellen Technologien
- Autonome Energieversorgungsmethoden um die sowohl ästhetisch ansprechenden als auch nutzbringenden Gartenarchitekturen mit Energie zu versorgen
- Gärten als ökologisch – künstlerisch Schauplätze





Fotocredits: Natalia Borissova



Gärten zeichnen sich oft dadurch aus, dass sie mit sattem Grün bestechen und mit farbenfrohen vielgestaltigen Pflanzen, Ranken und Früchten überzeugen. Genießbare Pilze sind nur selten grün. Farbenreichtum kommt einem als Charakteristikum auch nicht unbedingt in den Sinn beim Gedanken an diese Organismen. Vielgestaltig – ja, vielleicht – da drängen sich die einen oder anderen Bilder von bizarr seltsamen und befremdlichen Pilzen auf. Pilze sind ganz grundsätzlich eigenartige Organismen – angesiedelt irgendwo zwischen nicht-grünen Pflanzen und magenfreien Tieren. Denn – Pilze essen – organisches, totes Material nämlich, und sie brauchen keine Sonne, keine Photosynthese zum Überleben. Stattdessen produzieren sie ein breites Spektrum an Enzymen, um durch Biosynthese Lignocellulose abzubauen und agieren wie Komposter. Sie wandeln organischen Abfall in nährstoffreiches Material, produzieren Erdreich, das als guter Boden andere Pflanzen ernähren kann, bzw. sind sogar in der Lage toxische Substanzen, die sich in den Abfällen befinden in Atoxische zu verwandeln, ohne dass sie die Gifte in ihren Organismus aufnehmen.

Pilze sind aber auch einfach, viele wachsen relativ schnell, bringen eine gute Ernte ein, können Temperaturschwankungen standhalten, sind anspruchslos bzgl. der Grundlage auf welcher sie gedeihen, bzw. als beinahe eigenständig dahingehend – missfallen ihnen die Umgebungsbedingungen, dann wandern sie ab, suchen einen Ort an dem ihre Anforderungen erfüllt sind. Genau diese bemerkenswerten Eigenheiten untersucht das Non Green Gardening Projekt - gemeinsam mit Natalia Borissova



Control of the Commons (CoC) beschäftigt sich eingehend mit den Parallelen und Unterschieden der Nutzung von Wasserwegen in Mittel- und Osteuropa und Südaustralien. CoC vergleicht europäische Flüsse im Vergleich zu australischen - deren Verwendung, deren Gebrauch. Wo dominiert der industrielle Gebrauch, wo das Freizeitvergnügen oder auch die kulturelle und brauchtdurchgezogene Nutzung. CoC konzentriert sich auf der Flüsse Veränderung, Regulierung, Renaturierung, Erweiterung, Trockenlegung (bewusst oder unbewusst durch Raubbau oder Klimaveränderung) Verunreinigung und vor allem auch auf die Wertschätzung die von den BewohnerInnen der angrenzenden Landstrichen dem Wasser entgegengebracht wird. Aber auch Untersuchungen bzgl. des Naheverhältnis bzw. der Distanz in welcher die BewohnerInnen entlang der Flüsse zueinander stehen sind von Relevanz.

Im Zuge von 3 Bootsreisen - zurückgelegt auf jeweils eigens hergestellten, unter umweltverträglichen Vorbedingungen und der Verwendung von umweltfreundlichen Materialien produzierten Booten ohne motorisierte Hilfsmittel - wurden vielzählige Interviews geführt und dokumentiert.

Control of the Commons ist eine Initiative des IETM-Australia Council for the Arts Collaboration Projekts und wurde mit der Unterstützung des Kulturprogramms der Europäischen Union (2007 - 2013) realisiert.





# **TIME'S UP**

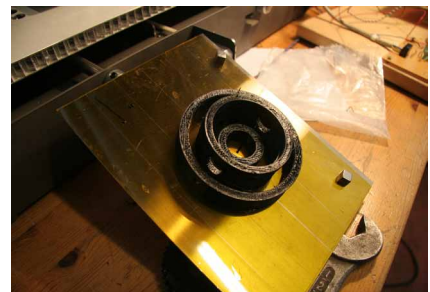
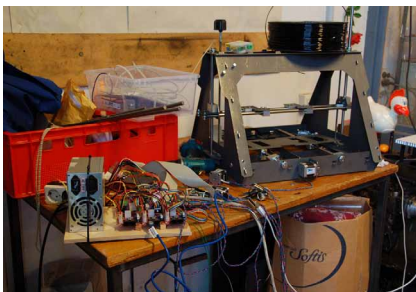
**Widerstandsfähige Strukturen - Time's Up Boating Association**  
<http://timesup.org/TUBA>



Die im Jahre 2010 gegründete Plattform TUBA (Time's Up Boating Association) beschäftigt sich, wie der Name bereits vermuten lässt mit nautischen und maritimen Belangen. Seit jeher ein Interessengebiet von Time's Up, sicherlich auch bedingt durch die unmittelbare, geographische Nähe des Kulturvereins Time's Up zum Wasser.

Die im Zuge von TUBA etablierte, temporäre Schiffswerft findet regen Zuspruch auf regionaler und nationaler Ebene. Eine Infrastruktur, die selbstredend nicht umfänglich den konventionellen Anforderungen einer Schiffswerft entspricht, aber den Visionär/innen endlich eine Chance gibt, die ebenfalls nicht immer handelsüblichen Konstruktionsideen in die Tat umzusetzen. Durch diese partielle Umsetzung der Time's Up Werkstätten in eine Schiffswerft bietet Time's Up externen als auch internen Praktiker/innen die Möglichkeit, ihre Vorstellungen verschiedener Wasserfahrzeuge zu verwirklichen. Dementsprechend wurden bereits mehrere Bootsbauprojekte begonnen, manche wurden sogar schon erfolgreich abgeschlossen bzw. ausgestellt und wieder andere sind in Planung.

Grundsätzlich ist TUBA ein flexibles, offenes Netzwerk von Boots- und Schiffbauinteressierten. Die Beschäftigungsfelder sind jedoch nicht ausschliesslich auf den Bau von funktionstüchtigen Schiffen beschränkt. Die Öffnung gegenüber einem viel breiterem Publikum ist zentral und wird durch ein umfangreiches Rahmenprogramm unterstrichen.



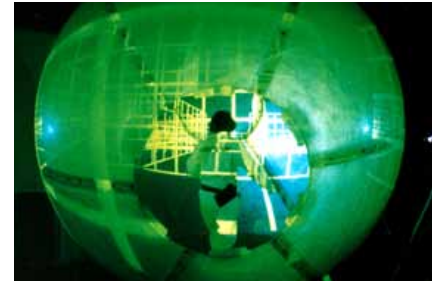
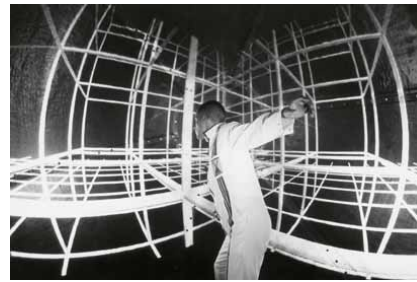
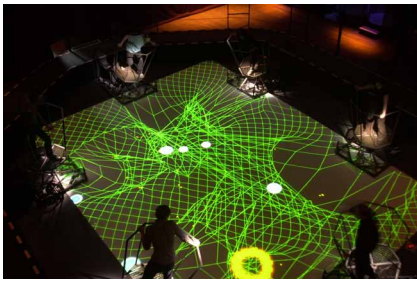
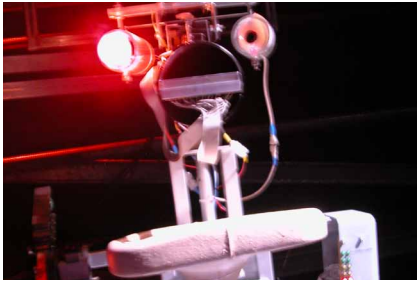
Time's Up kam schlicht nicht darum herum sich mit 3D-Druckern auseinanderzusetzen, da wir immer wieder damit konfrontiert sind, dass wir Spezialanfertigungen benötigen. Fabrikate, unerlässlich für den Prototypen Bau in unseren Arbeiten, deren Komplexität wir mit unseren Produktionsmitteln nicht Herr/Frau werden. Uns überzeugten einige, der sicher umfangreicheren Ideen und Motivationen, die dem 3D-Drucker zugrunde liegen. Dass sich Produktionseinheiten verkleinern, dass sich Abhängigkeiten zu Grossproduzenten reduzieren, dass kleine Communities eigenständig ihre Bedürfnisse befriedigen können und dass handwerkliche Fähigkeiten durch eine Einzelteil-Produktion wieder in den Vordergrund treten, um nur einige der Vorzüge zu nennen.

Gemeinsam mit Christian Haas and Christian Müller orientierten wir uns an den Erfahrungswerten weit verbreiteter, existierender Online-Communities, die mit ihrem, durch Experimente gesammeltem Wissen nicht zurückhalten. Im Internet verfügbare Pläne dienten uns im Frühling 2010 als Grundlage für den Bau eines eigenen 3D Druckers. Über mehrere Monate hinweg waren wir damit beschäftigt eine reibungslose Grundfunktion des Druckers zu erlangen. Die detaillierte Adjustierung beanspruchte neuerlich Zeit, aber inzwischen sind wir stolze Besitzer/innen von so manch selbstgedruckten, einfachen aber nützlichen Werkzeugen, Ersatzteilen für verlorene Kamerahalterungen und dem einen oder anderen hilfreichen Werkstück.





# TIME'S UP INTERAKTIVE INSTALLATIONEN

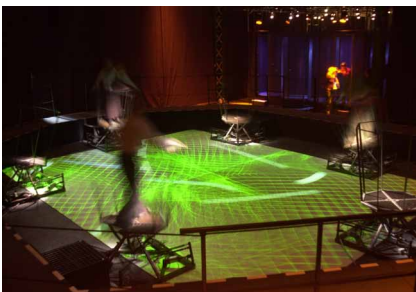


Time's Up kreiert mit dessen interaktiven Installationen grossflächige multimediale Raumarchitekturen. Diese Umgebungen sind spielerisch angelegte Erlebnis- und Explorationswelten. Dabei ist das Publikum eingeladen sich aktiv an der Neuordnung der herrschenden Bedingungen zu beteiligen und von passiven BetrachterInnen zu aktiven ProtagonistInnen zu werden.



## **TIME'S UP**

**Interaktive Installationen: Sensory Circus**  
<http://timesup.org/sensorycircus>



Sensory Circus ist eine interaktive, medienübergreifende Rauminstallation, die das Publikum einlädt sich aktiv an den medialen und architektonischen Umgestaltungen der herrschenden Gegebenheiten innerhalb der Installation zu beteiligen.

Über eigens konstruierte Schnittstellen, die den bewussten und aktiven Einsatz des ganzen Körpers erfordern, ist es jede einzelne Besucherin für sich, die ihre audiovisuelle Umgebung gestaltet und damit den Installationscharakter manipuliert bzw. bestimmt. Eingriffe in verschiedene computeranimierte Spielwelten werden dabei ebenso unterstützt, wie die Umformung akustischer und/oder visueller Landschaften. Abgesehen von dieser sehr direkten Beeinflussung werden sämtliche Aktivitäten des Publikums an den konstruierten Eingabegeräten (Interfaces) der Installation abgenommen und weiterverarbeitet. Die aus diesen Aufzeichnungen errechneten Manipulationen und damit einhergehenden Abänderungen der Umgebung werden umgehend dem Publikum präsentiert.

Mögliche Abänderungen beinhalten beispielsweise eine sich stetig adaptierende Raumarchitektur, die Verschiebung von Licht- und Temperaturverhältnissen, akustische und visuelle Darstellungsabänderungen, oder auch die Abweichung von Funktionsweisen einzelner Eingabeschnittstellen und die Spielregeln einzelner Computerspiele. Es entsteht eine zirkulare Abhängigkeit zwischen den Besucherinnen und der sie umgebenden Rauminstallation.

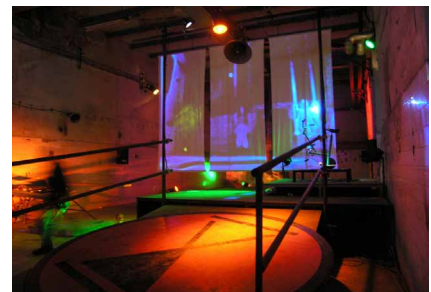




## **TIME'S UP**

**Interaktive Installationen: Mood Swings**

<http://timesup.org/content/mood-swings>



Kinderspielplätze sind für einen Grossteil unserer Gesellschaft ein Begriff. Das Spielen als solches für viele von uns eine Verkörperung von Ungezwungenheit und Freiheit. Wie oft wünschen wir uns die Zwanglosigkeit der Kindheit zurück. Und genau diesem Wunsch sollen die verschiedenen Module der interaktiven Installation „Mood Swings – a playground for all of us“ erfüllen.

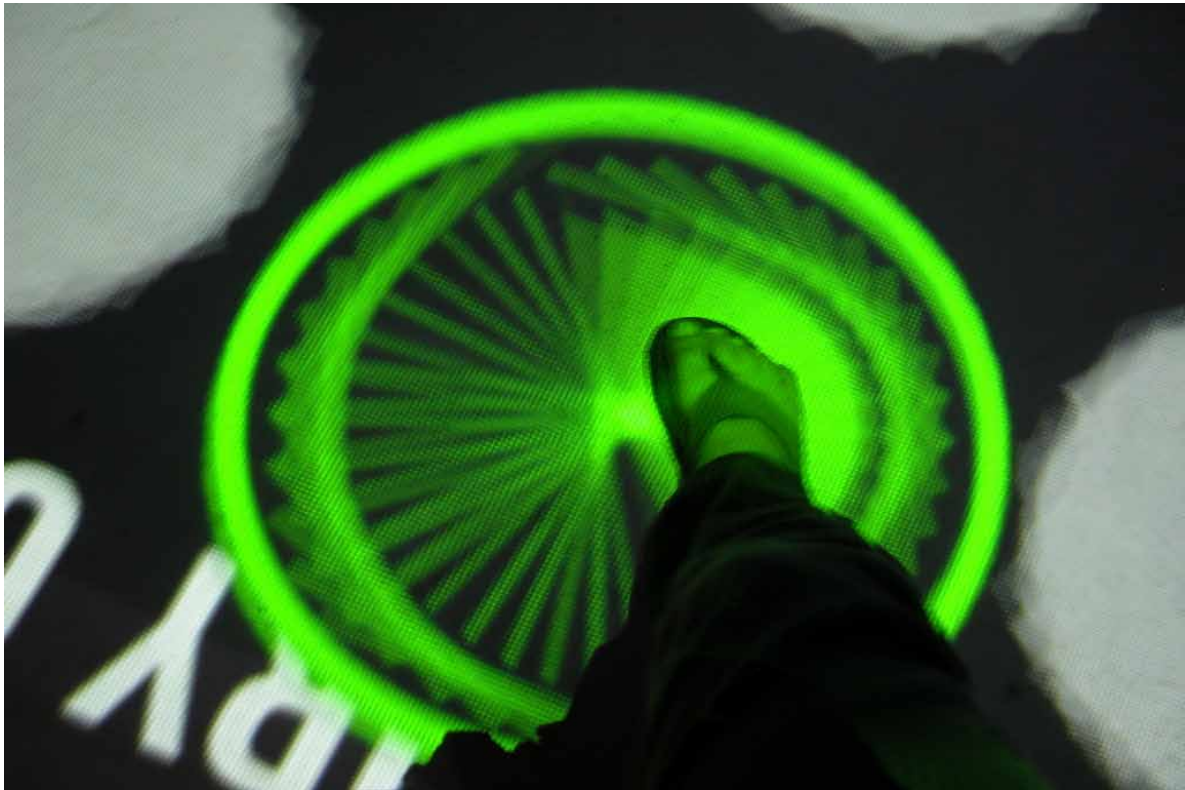
Herkömmliche Spielplatzgeräte werden eigens konstruiert, leicht adaptiert, mit audiovisuellen Komponenten versehen und einem Publikum zur aktiven Benutzung zur Verfügung gestellt. Und die Nutzung ist eine einfache, wenn auch eine den Körpereinsatz erfordernde: denn, wer kennt sie nicht, hat sie nicht schon benutzt: Wippen, Schaukeln, Karusselle, Fahrräder, Kletternetze oder schlichte Schwingseile.

Das heisst, wer wagt zu schwingen, sich traut zu klettern, sich nicht fürchtet gelegentlich den Boden unter den Füßen zu verlieren oder sich einfach nur erfreut am Schaukeln bzw. Pendeln, wird von einer respondierenden audiovisuellen Landschaft umgeben, die in temporär wunderbare Welten entführen.



## **TIME'S UP**

**Interaktive Installationen: Lightning District**  
<http://timesup.org/content/lightning-district>



Bei Lightning District handelt es sich um einen bewegungssensitiven, auf den Boden projizierten, flexiblen Raster. Die Projektion reagiert optisch und akustisch auf die Bewegungen der Besucherinnen. Ein klanglicher Teppich sozusagen, geprägt durch die verschiedenen Wege des Publikums, der zum Audio-Spaziergang einlädt und zur Abänderung des zielorientierten Voranschreitens verleitet.

Der Raster wird mit zwei Projektoren, die über dem Spielfeld montiert sind, auf den Boden projiziert. Über eine Kamera werden sämtliche Bewegungen der BesucherInnen wahrgenommen. Der Raster reagiert mit veränderten visuellen Darstellungen und mit akustischen Reizen. Z.B. verändern die Felder am Boden durch das Betreten ihre Farbe und beginnen zu rotieren. Gleichzeitig wird ein Ton oder Sample abgespielt. Surround Sound ermöglicht das Positionieren des Tons auf dem Spielfeld.

Lightning District eignet sich gut für frequentierte Zonen mit viel Bewegung, im besonderen Durchgangsbereiche. Die Besucherinnen betreten diese Zonen vorweg eher unbewusst. Nach ein paar Sekunden bemerken sie allerdings, dass der Boden und die akustische Umgebung von ihnen verändert wird. Der Schritt verlangsamt sich, die Bewegungen werden bewusster und spielerischer zugleich, die Lust zum Experiment mit dem eigenen Wirken erwacht.

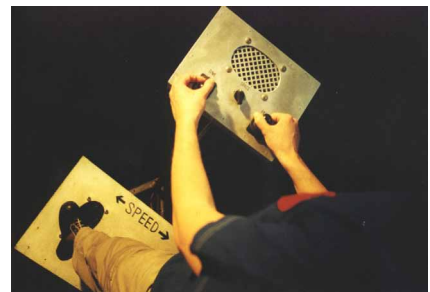
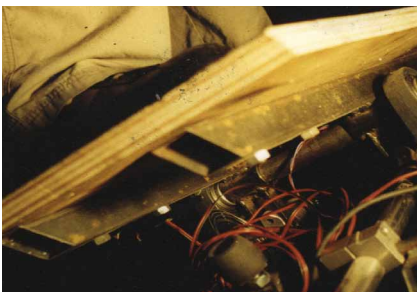




## TIME'S UP

### Interaktive Installationen: Sonic Pong

<http://timesup.org/content/sonic-pong>



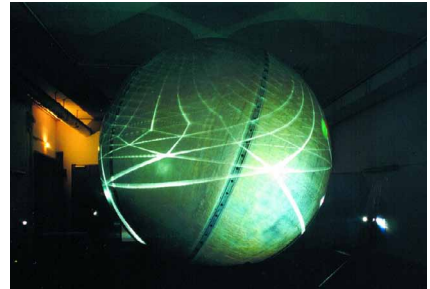
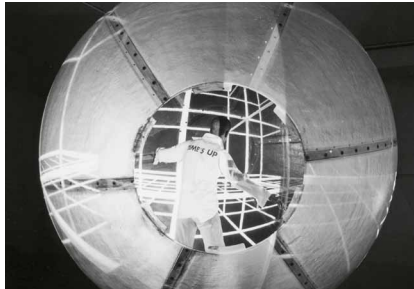
Sportiver Ganzkörpereinsatz, Spiel und Musik. Alles vereint in einer einfach gehaltenen Interface-Gruppe, welche 2 Personen die Möglichkeit bietet ein seit langem bekanntes, allerdings adaptiertes Videospiel zu spielen. Pingpong etwas anders. Nicht der herkömmliche Fernsehmonitor dient als Spielfläche sondern eine 6x4 m große Bodenfläche. Ball und Schläger werden via ansteuerbaren Lichtscheinwerfern von der Decke auf den Boden geworfen. Die Bewegung des Balles über das Spielfeld wird mit verschiedenen, manipulierbaren Tonsplittern belegt und über ein im Raum verteiltes Mehrkanal-Lautsprechersystem über dem Spielbereich platziert. Die Ansteuerung der Schläger erfolgt über eine körpergroße Schnittstelle, derart konzipiert, dass sich deren Bewegung nur über das Ausgleichen und Verändern des eigenen Körperschwerpunktes einstellt.

Die akustische Modulierung der aus alten Computerspielen zusammengestellten Tonsequenzen erfolgt über eine am Interface angebrachte Schaltfläche. Zwei handelsübliche Joysticks und ein gewöhnlicher Schalter dienen als Eingaberegler für die Adaptionen der Musikeinheiten. Verändern lassen sich die Zeit (Höhe & Länge), der Raum (Effektauswahl) und der Winkel (Effektparameter) der einzelnen Tonabfolgen).

Ziel ist nicht notwendigerweise das Gewinnen des Spieles, vielmehr geht es darum eine spannende, veränderbare Tonlandschaft im Raum zu etablieren.



Fotocredits: Robert "Gin" Zauner

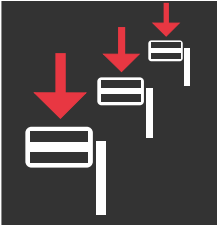


SPIN ist eine drehbar gelagerte, begehbare Kunststoffkugel aus rück-projizierbarem Material mit drei Metern Durchmesser. Die Gehbewegungen der sich in der Kugel befindlichen Person, werden via unterhalb montierten Trackball abgenommen und in ein Computersystem gespeist. Informationen bezüglich der Positionsdaten der Benutzerin dienen als Navigationsparameter in einer dreidimensionalen, computergenerierten Welt. Über 4 - 5 Projektoren wird diese 3D Welt auf die halbtransparente Kugeloberfläche projiziert.

Ein dadurch erreichter hoher Grad des ganz-körperlichen Eintauchens in eine Virtualität ermöglicht einen noch nicht da gewesenen Panoramablick, ganz zu schweigen von der uneingeschränkten, richtungsungebundenen Bewegungsfreiheit im Gehen der Akteurin.

BodySPIN umfasst eine Reihe von Computeranwendungen, welche eigens für das Interface SPIN und dessen Benutzerinnen entwickelt wurden. Ausgangspunkt war die Abnahme von willentlich nur begrenzt steuerbaren Körperfunktionen der Benutzerin, welche die Beschaffenheit der virtuellen Welten, innerhalb derer sich die Benutzerin bewegt, manipulieren, bzw. generieren. Muskelaktivität, die Atemfrequenz und Pulsrate werden abgenommen, ausgewertet und unverzüglich in die Beschaffenheit der Computeranwendungen eingearbeitet. Für die Anwendungen verantwortlich waren unter anderem Gerd Trautner, Alex Barth, Joreg Dissl, Gregor Sebastian und Michael Höpfl.





## **TIME'S UP**

*Interaktive Installationen: The Hyperfitness Studio*  
<http://timesup.org/content/hyperfitness>



Fotocredits: Patrick Baumüller



Das Hyperfitness Studio war die erste gemeinsame Großproduktion des Kulturvereins Time's Up. Ende des Jahres 1996 begann die Erarbeitung einer interaktiven Installation, welche sich nachhaltig mit der aktiven Einbindung des Publikums beschäftigte. Ein Schwerpunkt, welcher nach Sichtung der später erfolgten Projekte, offensichtlich wesentliches Hauptaugenmerk unserer Produktionen blieb. Die menschlichen Fähigkeiten der Wahrnehmung, der Kontrolle über den eigenen Körper und verschiedene antrainierte biomechanische Fertigkeiten beschäftigten uns bereits bei dieser Produktion, wie auch bei allen folgenden.

Im Hyperfitness Studio wählten wir als Schnittstellen Gerätschaften, welche im alltäglichen Gebrauch verbreitet und bekannt sind. Das Fahrrad wurde in verschiedenen Varianten dahingehend adaptiert, dass es als Eingabegerät für virtuelle Welten dienen konnte. Die aus dem Alltag bekannte Ergebniswirkung des Fahrradfahrens wurde verkehrt. Plötzlich war es die Steuerung von Ton im Raum, das Navigieren durch ein Computerspiel, das Auslösen verschiedener Videosequenzen oder gar die unbewusste Bestellung einer Bierdose welche durch das Treten der Pedale ausgelöst wurde.



# TIME'S UP ANCHORTRONIC

<http://timesup.org/content/anchortronic>

5.1 audio & video DVD incl. AC-3 and a binaural Headphone Mix for people without Homecinema Surround Speaker Setup [www.timesup.org/anchortronic](http://www.timesup.org/anchortronic)  
Thank you: BKA.Kunst, OÖ.Kultur, Linz.Kultur, Future Lab, Cycling 74, SKE Fond  
Staalplaat P.O.Box 11453 1001 GL Amsterdam The Netherlands  
[www.staalplaat.com](http://www.staalplaat.com)  
Made in the European Union © 2009 001

**anchortronic 5.1 laboratory for updating experimental sound**  
Michael Strohmann + TV Pow + nt + Electronicat + Stilluppsteypa + Efeeg + Andreas Berthling + Goem + Alex Davies + Egotrip + Gloom - Alex Jöchtl + Chris Fortescue + m9 + Golden Tone - Fennesz & Zeitblom + CTL- Net.Loop...



Anchortronic – 5.1 Laboratory for updating experimental sound ist ein Time's Up Audio-Projekt in Kooperation mit dem Musik-Label Staalplaat. Es widmet sich experimenteller elektronischer Musik, insbesondere den prozessorientierten Arbeitsweisen, die in ihrer Radikalität eine 'do it yourself' Haltung geradezu selbstverständlich voraussetzen bzw. implizieren.

Sampling, Plunderphonik, Clicks & Cuts, Soundgenerierung mittels selbstprogrammierter Applikationen – Schlagworte und Techniken, welche die Ausdrucksformen einer globalen Entwicklung umschreiben, deren ProtagonistInnen sich weder kategorisieren noch durch jedwede Arbeitstechnik einschränken lassen. Gemein ist Ihnen eine Haltung, die nicht zuletzt nach dem Attribut Punk verlangt - und zwar ohne Cyber oder ...is (not) dead.

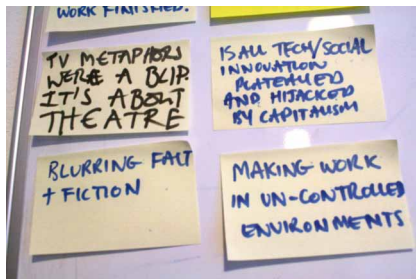
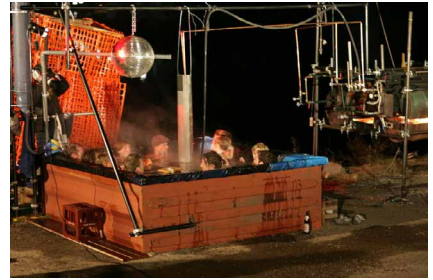
Die Bereitschaft zu experimentieren, Ideen als solche bedingungslos anzunehmen und deren Realisation anzustreben, auch wenn oder gerade weil mitten im Arbeitsprozess jederzeit eine neue Idee den gesamten bisherigen Verlauf in eine vollkommen andere Richtung bringen kann. Diese Haltung bestätigt sich auch in der absolut nicht-kommerziellen Ausrichtung und natürlich durch die Negation oder Überzeichnung etablierter Mainstream Kultur.





# TIME'S UP SYMPOSIEN & WORKSHOPS

<http://timesup.org/workshops>  
<http://timesup.org/symposiums>



Workshops, Konferenzen, Vortragsreihen, Symposien, Gatherings, Tutorials - wie auch immer die verschiedenen Formate heißen mögen: sie dienen dem Austausch von Ideen, Interessen, Know-How, Fähigkeiten, etc. Und sie ermöglichen ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Praxisbezug und theoretischer Auseinandersetzung. Und sie unterstützen den Ausbau und die Erhaltung eines breiten Netzwerks an Menschen.





# TIME'S UP

## Symposien/Workshop Selektion: Relmaging Work

<https://timesup.org/ws19/futureswork>



Im Zentrum dieser dreijährigen Kooperationsarbeit mit dem Central Cultural Clujean (CCC) steht der in unterschiedlichen Ausformulieren seitens Time's Up behandelte Themenbereich „Zukunft von Arbeit“. Spezielle Schwerpunkte des Projektes „Re:Thinking Work“ sind die Chancen und Herausforderungen verursacht durch Automatisierung und Digitalisierung, mit besonderer Aufmerksamkeit auf die Bereiche informeller Arbeit und Kulturwirtschaft.

Fragestellungen nach dem „Wer für welche Beschäftigungen wie hoch geschätzt und wie entlohnt wird“ sollen, speziell auch in Anbetracht der sich durch die Covid-19 Pandemie vermehrt zeigenden Ungleichheiten, dominieren. Hierbei sollen nicht ausschliesslich potentielle und/oder bevorzugte Verschiebungen, zu denen es kommen wird, kann, könnte und sollte, diskutiert werden, sondern auch Implikationen dringend notwendiger Änderungen auf sozio-ökonomischer und sozio-politischer Ebene in unterschiedlichen Zukunftsszenarien integriert werden.

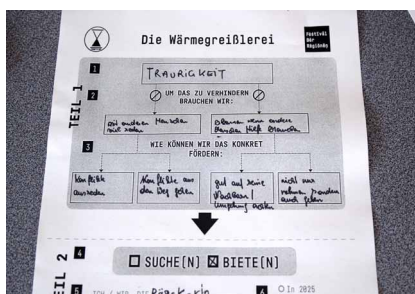
„Relmaging Work“ ist Teil von „Curiouser and Curiouser, cried Alice: Rebuilding Janus from Cassandra and Pollyanna (CCA)“ - ein kunstbasiertes Forschungsprojekt des Instituts Industrial Design 2 an der Universität für angewandte Kunst Wien und Time's Up. CCA wird vom Programm zur Entwicklung und Erschließung der Künste (PEEK) des Austrian Science Fund (FWF): AR561 unterstützt.





# TIME'S UP

Symposien/Workshop Selektion: Wärmegreißerei  
Festival der Regionen 2019  
<https://timesup.org/fdrsocalwarmth>



Die „Wärmegreißerei“ entstand im Zuge des Festival der Regionen 2019 und bearbeitete in enger Kooperation mit dem Festival und den Menschen der Region Fragen um das Motto der sozialen Wärme.

Was bedeutet Soziale Wärme in der heutigen Welt? Wie kann Soziale Wärme in Zeiten von Sparmaßnahmen und einem politischen Klima der sozialen Kälte aufrechterhalten werden? Mit Gastfreundschaft, Konvivialität oder Kooperationen? Geht es bei Sozialer Wärme um Solidarität und Gemeinwohl? Welche Rolle spielen Einzelpersonen und Gemeinschaften bei ihrer Entwicklung? Was könnten Modelle Sozialer Wärme sein? Oder ist Soziale Wärme ein utopisches Konzept? (Textauszug der FdR - Homepage)

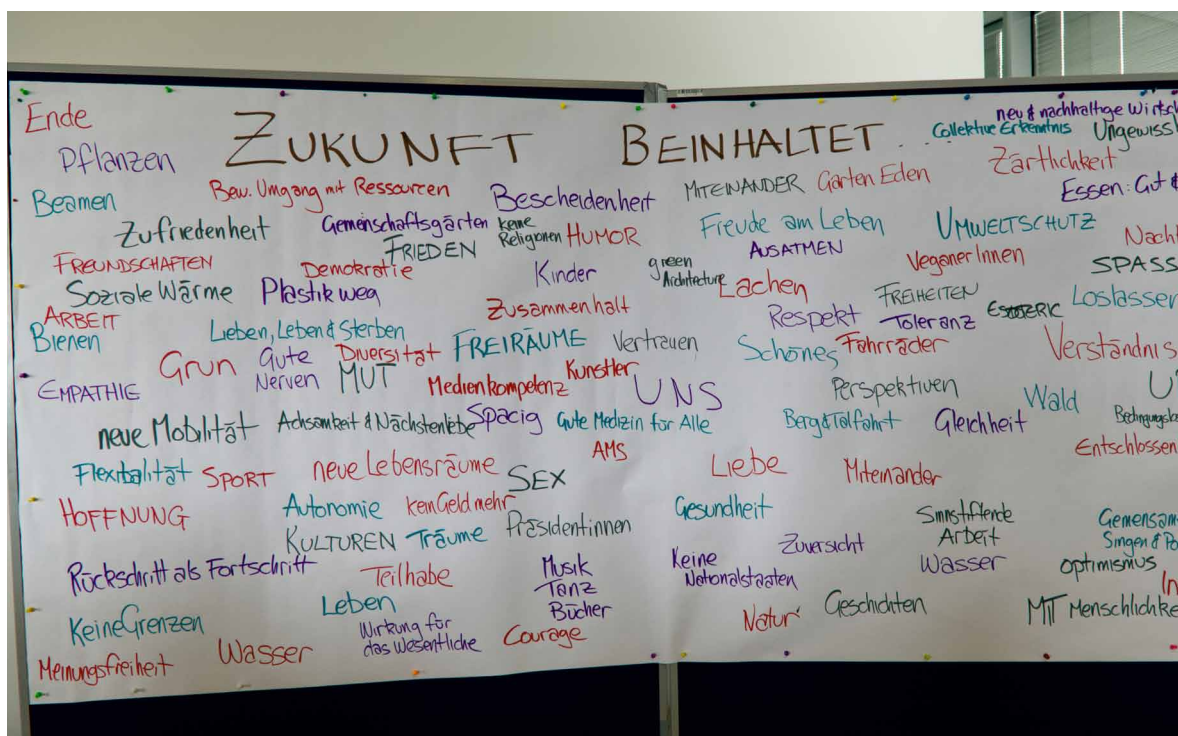
Die Wärmegreißerei lud die Menschen der Region zur spielerischen und prozessorientierten Auseinandersetzung um das Fehlen Sozialer Wärme in einer nahen Zukunft ein. Aufbereitet als niederschwellig zugänglicher Prozess wurde unkompliziert mit Interessierten nach den Angeboten und den Gesuchen (extrapoliert aus gegenwärtigen Tendenzen) einer nahen Zukunft gesucht, die sowohl individuell oder auch als Gemeinschaft (Verein, Organisation) von Relevanz sind um einem schwindenden, pluralistischen Miteinander entgegenwirken können.



# TIME'S UP

## Symposien/Workshop Selektion: Futures Of Occupations

<https://bit.ly/3qzPg4>



Die Wirkungen der Digitalisierung, der Automatisierung oder, wie gelegentlich ganzheitlicher formuliert, der Industrie 4.0, werden inzwischen breit diskutiert und verhandelt. Von den einen herbeigesehnt und überhört, von den anderen gefürchtet und dämonisiert, könnten die Einschätzungen über deren Konsequenzen auf die Arbeitswelt und mit ihr auf das soziale Leben, unterschiedlicher nicht sein.

Mit wem, wenn nicht mit einer Schar von Arbeitsmarktservice - Mitarbeiter\*innen könnte es spannender sein, genau über diese Themen zu diskutieren und Möglichkeiten zukünftiger Beschäftigungsbereiche zu entwerfen. Mit *Futures of Occupations* warfen wir einen kritischen Blick auf gegenwärtige Entwicklungen, um zur Diskussion über unsere „Arbeits-Zukunft“ anzuregen - denn dass es einer Um- und Neugestaltung der Arbeitswelt samt sozialem Leben braucht, scheint gesellschaftlicher Konsens, der Auf- und Umbruch inmitten der Umsetzung.

Mit *Futures of Occupations* warfen wir einen kritischen Blick auf gegenwärtige Entwicklungen um zur Diskussion über unsere „Arbeits-Zukunft“ anzuregen - denn dass es einer Um- und Neugestaltung der Arbeitswelt samt sozialem Leben braucht, scheint gesellschaftlicher Konsens, der Auf- und Umbruch inmitten der Umsetzung.

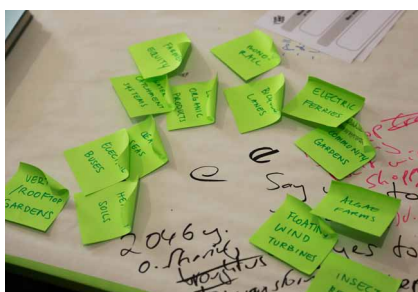




# TIME'S UP

## Symposien/Workshop Selektion: Fair Food & Clean Cargo

<https://timesup.org/CoF-PracticalUtopia-FairFood>



Das in unseren Arbeiten wiederkehrende Thema um „Saubere Fracht“ haben wir auch in der Workshop-Serie „Practical Utopian Directorate“ innerhalb von Cabinet of Futures in Malta (Europäische Kulturhauptstadt Valletta 2018) aufgegriffen.

In dieser Ausgabe haben wir die Kommerzialisierung aller Lebensbereiche, samt häufig einhergehendem Bedeutungsverlust, ins Zentrum gestellt. Haben hinterfragt, welche Alternativen zum Materiellen wir denken können und wollen. Aber auch wie Sinnesfreuden - wenn auch im Materiellen verankert - sich nachhaltiger und sozial fairer in unserem Konsum manifestieren können.

Wir trinken Wein aus der ganzen Welt, der 10 Cent billiger ist als eine gute Flasche, produziert und abgefüllt gleich um die Ecke. Wir besitzen Dinge, die zu entsorgen und neu zu beschaffen billiger sind, als sie zu hegen und zu pflegen. Ermöglicht durch deren Produktion in Billiglohnländern, durch industrielle Agrarwirtschaft und durch Transportkosten die verschwindend gering sind.

Gemeinsam mit den Teilnehmer\*innen der Workshops fragen wir nach Alternativen, nach Visionen und suchen nach Signalen, die erlauben, dass wir gut essen, gut leben, sinnvolle Dinge besitzen und teilen können, ohne jene Zone zu verlassen, die Kate Raworth die Doughnut-Zone nennt - jenen Wirtschaftsbereich, der gerecht und umweltschonend Raum schafft für alle, die diesen Planeten bewohnen.



# TIME'S UP

Symposien/Workshop Selektion: Quality Of Life  
<https://timesup.org/CoF-PracticalUtopia-QualityLife>



Bevor die Welt nur noch ein Spielball für die reichsten 1% unter uns wird, wollten wir in dieser Ausgabe der mehrteiligen Workshop-Serie im Kontext von "Cabinet of Futures" (dem Time's Up Beitrag zur Europäischen Kulturhauptstadt Valetta im Jahr 2018), "Luxus für Alle" ins Zentrum stellen. Der Frage nachgehen wie denn Systeme geschaffen werden können, die eine Steigerung der Lebensqualität Aller auf diesem Planeten lebenden erlauben. Eine bessere, eine gute Welt zu unser aller Wohle, zum Wohle des Ganzen?

Für Aristoteles ist die Wirtschaft die Wissenschaft vom Haushalt, davon, wie man ein besseres Leben führen kann. Das Leben als eine Mischung aus dem, was wir tun, wie und wo wir es tun, nicht als Homo oeconomicus, sondern als Homo reciprocans, eine Spezies, die durch Beziehungen lebt und gedeiht.

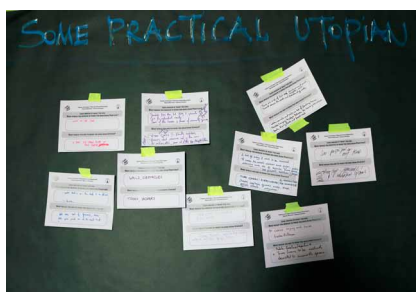
Ernst Schumacher sprach über drei Zwecke menschlicher Arbeit: notwendige und nützliche Güter und Dienstleistungen zu produzieren; uns zu befähigen, unsere Gaben und Talente zu nutzen und zu vervollkommen; und anderen Menschen zu dienen und mit ihnen zusammenzuarbeiten, um uns von unserer angeborenen Egozentrik zu befreien. Nicht als ein „Tauschwert“ - unsere „Zeit“ für „Zeug“.





# TIME'S UP

Symposien/Workshop Selektion: Radical Recycling  
<https://timesup.org/CoF-PracticalUtopia-RadRec>



Mit den Schlagworten „Radical Recycling“ haben wir eine mehrteilige Workshopreihe, die um Zukunftsvisionen und -alternativen zirkuliert im Rahmen von „Cabinet of Futures“ (als Programmpunkt der Europäischen Kulturhauptstadt Valletta 2018) eingeläutet. Eine Reihe von Veranstaltungen die sich der zentralen Frage nach dem „Wie wir leben wollen“ widmet. Eine wahrlich nicht einfache, oder gar „kleine“ Frage - aber - so erlauben wir uns zu behaupten eine, wenn nicht die wichtigste Frage.

Wir luden eine interessierte Öffentlichkeit ein, Bedürfnisse und Wünsche zu definieren und in der vorübergehend eingerichtete „Direktion für praktische Utopie“ zu erkunden, welche Optionen und Möglichkeiten existieren, generiert oder adaptiert werden müssen, um eine Welt zu schaffen, die wir als lebenswert, als sinnstiftend und für alle gleichberechtigt zugänglich erachten.

Begonnen haben wir mit Abfall. Denn anstatt in ihm zu ertrinken, könnten wir gut und gerne Systeme erwägen und erschaffen, die eine Minimierung des Abfallausstoßes ermöglichen.



# TIME'S UP

Symposien/Workshop Selektion: Futures of Migration  
<http://timesup.org/FuturesOfMigration>

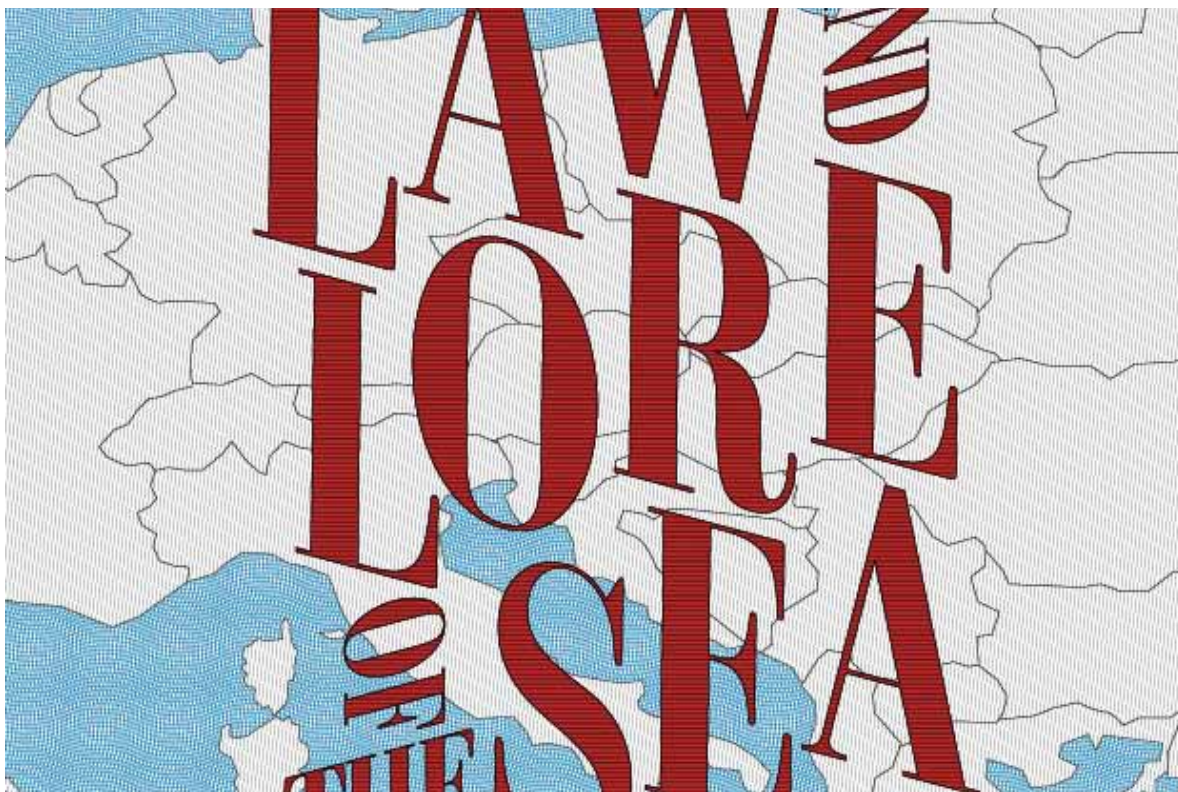


Possible Futures of Migration umfasst eine Serie von Szenario Planning Session mit unterschiedlichen Akzenten möglicher Zukunftsbilder der Europäischen Migrations- und Asylpolitik. Auftaktsschwerpunkt der Serie ist das inter-kulturelle Zusammenleben in Linz um 2035.

Gegenwärtig sind es Menschen aus 158 Nationalitäten die Linz beleben. Zuzug, unabhängig davon, ob temporär oder dauerhaft, soll und wird auch zukünftig das Bild von Linz mitbestimmen, es bereichern, herausfordern und gestalten.

Mit Hilfe von Szenariotechniken werden bei den Sessions imaginierte, projizierte Bilder über das Wie dieses Zusammenlebens in 20 Jahren gezeichnet. Wie werden Begegnungen erlebt, wie Vielfalt gelebt. Das Ziel ist das Ausarbeiten von divergierenden Zukunftsverläufen, unter Berücksichtigung verschiedener Einflussfaktoren, definiert durch aktuelle Trends und vermuteter, zukünftig bedeutender Kräfte. Die projizierten Varianten sollen wiederum Auskunft über Gestaltungsmöglichkeiten im Jetzt sichtbar machen.





Der Ozean, das offene Meer sind häufig Sinnbilder für die letzten (rechts)freien Orte dieser Welt. Verheißungsvolle "internationale Gewässer", an deren Ufern, hinter dem Horizont Freiheit, Neubeginn und Paradies warten. Die Programmreihe "Law and Lore of the Sea" beleuchtet diese Versprechungen gleichermaßen wie die Hoffnungen jener Menschen, die das Meer aus welchen Gründen auch immer als Transit-Raum oder flexiblen Siedlungs-Raum betrachten: Flüchtlinge, PiratInnen, RetterInnen, Freigeister oder einfach auch schöne SteuerhinterzieherInnen – sie alle vereint, dass sie aus unterschiedlichen Beweggründen diese undefinierten Gefilde nationalen Grenzen vorziehen. Welche Rechte also, welche Verpflichtungen, welche Traditionen, welche Gemeinschaft finden sie und wir auf dem Meer?

Die rechtlichen und kulturellen Grundlagen sind gleichermaßen komplex wie kompliziert. Denn: internationale Gewässer sind Freiräume für alle, sowohl für Globalisierungsgegner wie –befürworter, skrupellose Reedereien und Unternehmen, die ihren Müll ins Meer kippen wie Umweltschützer, Walfänger wie Walfanggegner, Touristen wie Terroristen.

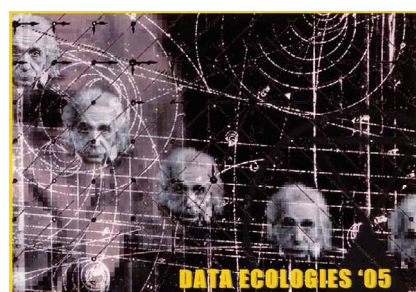
Law & Lore of the Sea ist Teil von Future Fabulators - einem paneuropäischen Projekt - unterstützt von: Culture programme of the EU, BMUKK, Linz Kultur, Kulturland OÖ



## TIME'S UP

Symposien/Workshop Selektion: Data Ecologies

<http://timesup.org/DE14>



Data Ecologies ist ein seit 2003 biennial abgehaltenes Symposiumformat von Time's Up, das sich mit der Abstrahierung von Systemen und daraus resultierenden Bezügen zu realen Ordnungskonstrukten auseinandersetzt. Im Zuge der Symposienreihe liefern ausgewählte Vortragende - SpezialistInnen in ihrem Metier - Thesen und Forschungsberichte, die in öffentlichen Diskussionsrunden zur Disposition gestellt werden.

Data Ecologies ist ein international besetztes Symposium und wird in englischer Sprache abgehalten. Die Auswahl der Themen erfolgt in Abstimmung der Forschungsinteressen von Time's Up und seinen internationalen PartnerInnen. Trans- und interdisziplinär werden Standpunkte verschiedener Disziplinen wie beispielsweise Mathematik, Physik, Ethik, Computerwissenschaften, Soziologie, Volkswirtschaft, etc. herangezogen.

2014 - Language & Tools to think out loud about Futures

2012 - Notation: The map and the territory

2009 - Money as an abstraction

2007 - Exploring the connections between data systems, processes, physical systems

2005 - Where does space come from?

2003 - Simulations of physics, Physics as simulation





# TIME'S UP

Symposien/Workshop Selektion: Narrative Strategies  
<http://timesup.org/NarrativeStrategies12>



In den letzten Jahren sind es vermehrt neue Technologien und Medien, die Einzug in die Erzählkunst halten. Sie fordern herkömmliche Praktiken der Story-Vermittlung heraus. Sie ermöglichen neue Perspektiven, neue Inhalte und neue Wege. Sowohl für die AutorInnen als auch für das Publikum. Interaktive Erzählungen, Alternate Reality Games, Pervasive Games, Locative-Based Narratives – alles Methoden um einem Publikum Geschichtsinhalte näher zu bringen – aber vor allem Praktiken, in denen das Publikum, jede einzelne BesucherIn, eine bedeutende Rolle spielt.

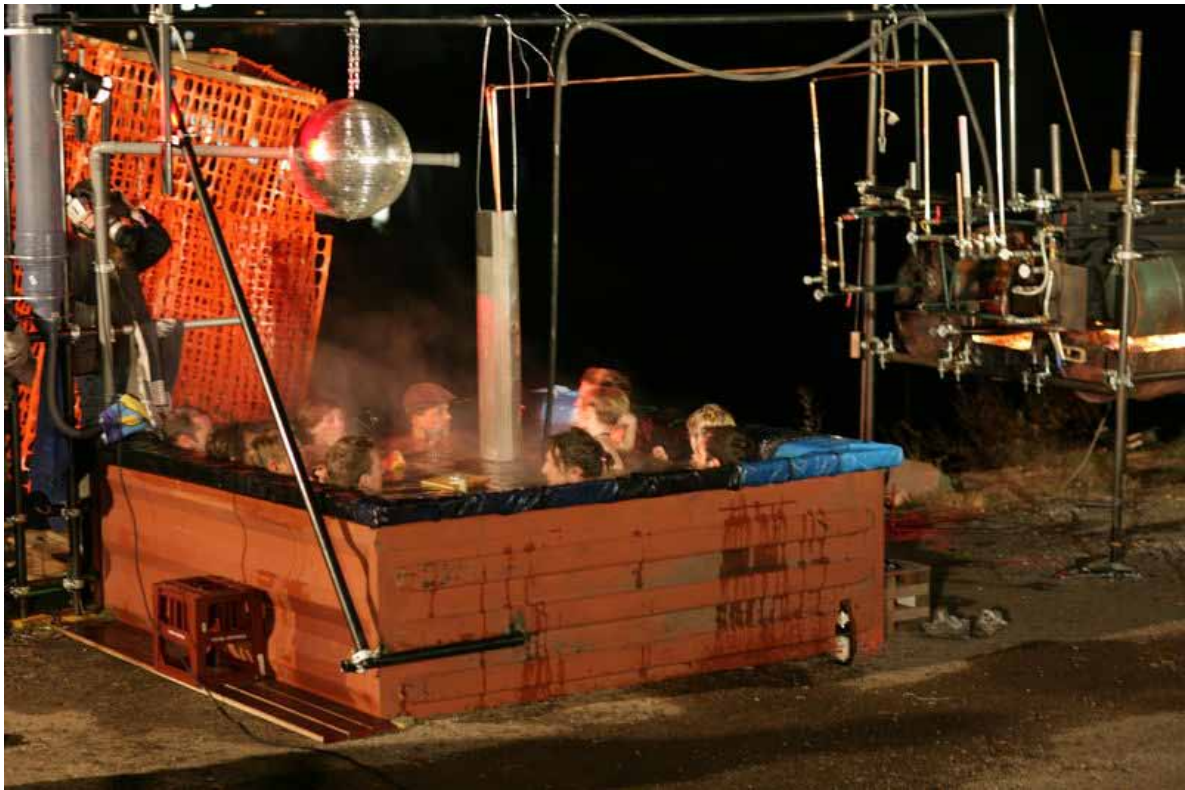
Seit dem Jahr 2008 setzt sich Time's Up auf theoretischer Ebene mit Erzähltechniken auseinander und hat dazu die Workshop- und Symposienreihe Narrative Strategies ins Leben gerufen, welche auch im Rahmen des EU-Projekts PARN eine konzentrierte Weiterführung fand.

- wNarrative Strategies – Future Perspectives (12)
- Act Otherwise (12)
- Improving Reality (11)
- Narrative Strategies (08)



# TIME'S UP

Symposien/Workshop Selektion: Luminous Green  
<http://timesup.org/luminousgreen>



Die im April 2007 von unserer belgischen Partnerorganisation Foam ins Leben gerufene Workshop- und Symposienreihe Luminous Green will interdisziplinäre Themen zwischen interessierten Medienkünstlerinnen und Umweltexpertinnen initiieren, mit der Absicht den eigenen Wirkungsbereich hinsichtlich der Nachhaltigkeitsthematik zu sensibilisieren und das Potential einer direkten Einflussnahme innerhalb der Medienkunst freizulegen.

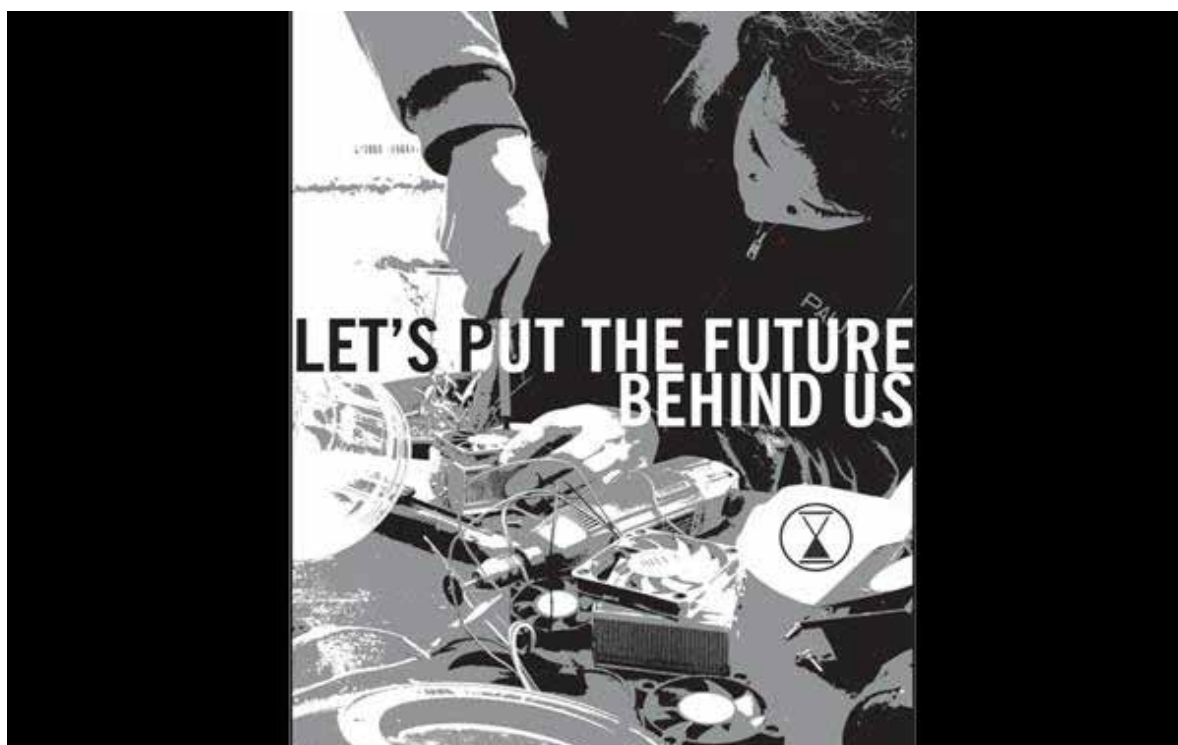
Mit "Luminous Green" stand ab 2008 ein neuer Ansatz im Zentrum unserer Orientierung, der uns schon hinsichtlich der Nutzung von Materialien neue Möglichkeiten eröffnete. Dieser führte teils zu neuen Erkenntnissen, welche in weiterer Folge die Basis für die ersten Versuchsanordnungen ebneten. So wurde ein autarkes, auf ressourcenschonende Nutzung ausgerichtetes Environment erschaffen, als auch theoretische Aspekte und spartenübergreifende Debatten über zukünftige Welten angeregt. Für Time's Up war es sehr wichtig den Anteil an haptischer Interaktion so groß wie möglich zu halten. Im Zuge eines praxisorientierten Workshops konnten dabei alle Teilnehmerinnen Informationen über theoretische als auch künstlerische Arbeiten entlang von Vorträgen sammeln, als es auch für alle Beteiligten möglich war, sich aktiv bei den jeweiligen künstlerischen Umsetzungen einzubringen.





# TIME'S UP

Symposien/Workshop Selektion: Robotics Workshop  
<http://timesup.org/workshops>



Time's Up hat eine lange Vergangenheit mit Technologie und mechanischen Konstruktionen. Viele Prototypen wurden in unseren Labors gebaut, dabei wurde sowohl mit obsoleten als auch neuwertigen technischen Möglichkeiten umgegangen. Stets unterlag dieser Vorgangsweise ein sehr experimenteller Zugang und es liegt in der Natur der Sache, dass diese Einstellung sowohl Scheitern als auch das Unglaubliche (eg. SPIN) ermöglicht.

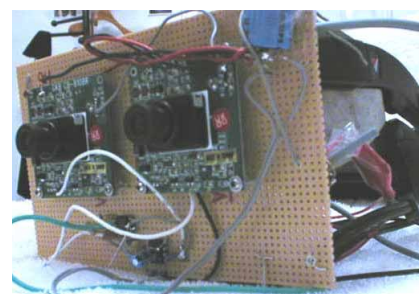
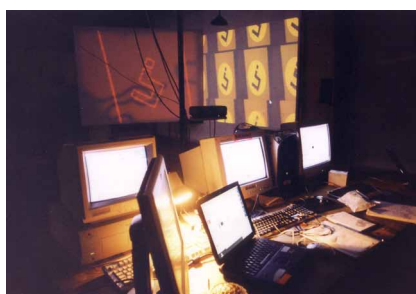
Gerade das aktive Forschen und Experimentieren ist es, welches wir StudentInnen mit auf den Weg geben wollen. Es ist liegt uns daran, Wissen und Erkenntnisse zu teilen und diese bestenfalls praktisch-orientiert fernab von reinem Produkt- und Designdenken zu vermitteln. Die Organisation öffentlich zugänglicher Workshop ist daher ein übliches Tätigkeitsfeld von uns.

Der „Robotics Workshop“, welchen wir für die Interface-Culture Studentinnen der Kunstuniversität für Gestaltung (Linz) seit mehreren Jahren anbieten bzw. Workshops in Zusammenarbeit mit der Universität für angewandte Kunst (Wien) sind die perfekte Umgebung für die Umsetzung unserer Lehrtätigkeiten.



## TIME'S UP

Symposien/Workshop Selektion: Closing The Loop  
<http://timesup.org/content/closing-loop-98>



Die seit 1998 existierende Labor & und Experimentreihe "Closing the Loop" wurde zum Synonym für jene Time's Up Untersuchungen mit vorwiegend wissenschaftlich - experimentellem Charakter. "Closing the Loop" erlaubt uns mit für die klassische Wissenschaft unüblichen Methoden und Zugangsweisen Themenbereiche neu zu beleuchten.

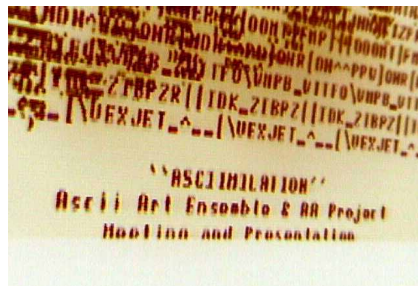
Je nach Erfolg der durchgeführten Experimente werden sie in spätere Produktionen eingebunden - oder als durchgeführt- aber missglückt zu den Time's Up Akten gelegt. Die Inhalte der einzelnen Experimentreihen variieren je nach Interessensgebiet. Über die Jahre hinweg haben sich mehrere Schwerpunkte herauskristallisiert an welchen kontinuierlich geforscht wird.

Time's Up Experimente brauchen für die erfolgreiche Abschlussbewertung ein Publikum. Sei es nun um die Publikumsverträglichkeit unserer Interfaces zu prüfen, oder auch um die grundsätzliche Verständlichkeit einzelner Stossrichtungen zu überprüfen. Öffentliche Experimentanordnungen stehen demgemäß kontinuierlich am Terminkalender von Time's Up.





# obsolete



In jener Zeit als Computer noch Elektronengehirne hießen oder Fernsehen eben erst das Licht der Welt erblickte war auch die Zeit großer Visionen und Ideen, die kurz die Fachwelt erstaunten um alsbald wieder in Schubladen von Patentämtern zu vergilben)..

Die Recherche von solchen Visionen, die absolut nicht visionär, sondern praktisch und realistisch gedacht waren sind Mittelpunkt in der Themenreihe "Obsolete". Der Umgang also mit Technologien und Medien jenseits vom reinen Gebrauchswert. Mythen, individuelle Träume oder Sehnsüchte, die sich erfahrungsgemäß entlang neuer Technologien einstellen. Untersuchungen von grandiosen Erfindungen, die unser aller Leben verändert hätten - sich aber nicht durchsetzten und somit absolut keinen Einfluss auf unseren Alltag haben.

Durchgeführte Abendveranstaltungen beschäftigten sich beispielsweise mit den Anfängen und der Entstehungsgeschichte von Computerspielen. Wobei sowohl das verwendete Grafikdesign als auch damals übliche Betriebssysteme eigens thematisiert wurden. Unter dem Motto "Asciimilation" wiederum referierten internationale Video & Bildbearbeiterinnen - welche sich vordergründig mit der aus Zahlen & Buchstaben bestehenden Bildästhetik beschäftigen.

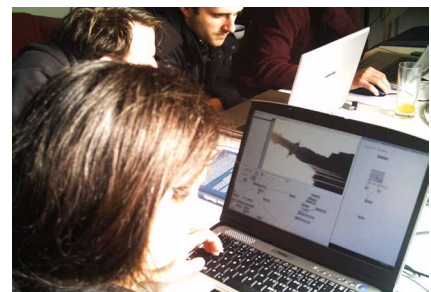


## dorkbot

*people doing strange things with electricity*

[dorkbot-nyc](#)  
[dorkbot-london](#)  
[dorkbot-gent](#)  
[dorkbot-sf](#)  
[dorkbot-linz](#)  
[dorkbot-melbourne](#)  
[dorkbot-mumbai](#)

*coming soon:*  
[dorkbot-sea](#)



Menschen die in Kombination mit Elektrizität seltsame Dinge erzeugen - so in etwa könnte die aus dem Englischen übersetzte Devise des internationalen - Ort und Zeit unabhängigen Netzwerkes lauten, welches sich selbst als die DorkBOT Gesellschaft bezeichnet. Durch die Abhaltung von DorkBOT Treffen in unseren hafen-seitigen Labors hat Time's Up die Liste der beteiligten Städte nun erweitert. Linz arbeitet, neben New York, Lissabon, Mumbai, San Francisco, Melbourne und vielen anderen Städten als zusätzlicher geografischer Knotenpunkt in einer Reihe von internationalen Institutionen, die versuchen ein Präsentationsforum für neue Arbeiten aus dem Bereich Technologie, Software und Hardware zu bilden.

Dabei kann es sich sowohl um selbst programmierte Software, manipulierte elektronische Geräte oder eigens produzierten Videos als auch interdisziplinären Arbeiten wie beispielsweise das Erstellen von Interfaces in Verbindung mit mechanischen Elementen handeln.

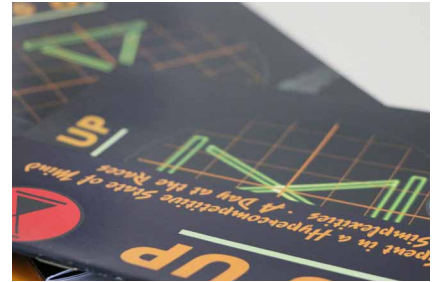
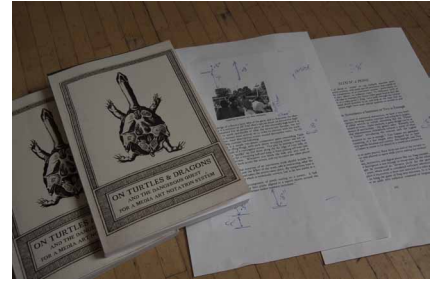
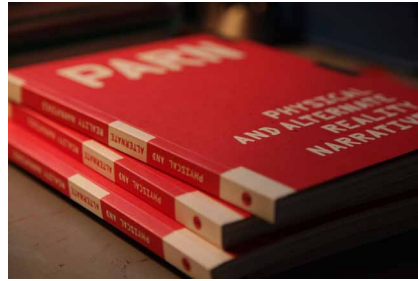
Die von Time's Up organisierten DorkBOT Treffen sollen dazu dienen einer interessierten Gruppe von Leuten den Austausch von perspektiven- und wissenerweiternden Arbeitsweisen, und -methoden zu ermöglichen. Dass aus diesem Austauschgedanken heraus sehr konstruktive und spannende Symbiosen zwischen Vortragenden und Teilnehmerinnen, die oftmals selbst aktiv sind, entstehen können haben DorkBOT Veranstaltungen bei Time's Up bewiesen.





# TIME'S UP PUBLIKATIONEN

<http://timesup.org/overview/publications>



Gelegentlich bietet es sich an ganze Bücher zu einer bearbeiteten Thematik zu schreiben, ein andermal sind es einzelne Kapitel in Publikationen von PartnerInnen. Manchmal passt es besser schlicht nur eine fiktive Landkarte zu fabrizieren um wieder ein andermal den Tonträger als passendes Medium zu definieren.





# TIME'S UP EVENTS & FESTLICHKEITEN

<http://timesup.org/onsiteevents>  
<http://timesup.org/talks>



Festlichkeiten, Parties, Musikevents – natürlich dürfen diese Aktivitäten nicht fehlen in unserem Alltag. Warum sollten wir auch nicht von mal zu mal unsere Werkstätten umfunktionieren in eine „Party-Location“? Allein das umwerfende Ambiente spricht für diese gelegentliche Adaption des Ortes. Gründe die es zu feiern und zu zelebrieren gibt, finden sich immer. Menschen die mit uns feiern ebenfalls.





# TIME'S UP PRAKTIKERINNEN IN RESIDENCE

<http://timesup.org/pir>



Time's Up ist seit dessen Gründung darum bemüht die uns zur Verfügung stehenden Werkstätten unsere Infrastruktur, die wir mit Liebe und Leidenschaft hegen, pflegen und ausbauen auch anderen Interessierten und interessanten Praktikerinnen zur Verfügung zu stellen. Die dadurch entstehenden Symbiosen haben in den vergangenen Jahren viele Früchte getragen. Das Programm „Practitioners in Residence“ hat sich über die Jahre bewährt und wird kontinuierlich weitergeführt.



# TIME'S UP

Labor zur Schaffung experimenteller Situationen

## SELEKTION ÖFFENTLICHER AUFTRITTE

2017

- Mind The Map - Physical Narrative - Ausstellung, San Vito (IT), Nov 16 - Jan 17
- Presents of the Future / Futuring Exercises - Workshopserie, Malta & Gozo (MT), Feb - Apr 17

2016

- Futuring Overtures Display - Ausstellung, Kalkara (MT), Dez 16 - Feb 17
- Futuring Overtures - Workshopserie, Luqa, Munxar, Naxxar, Floriana (MT), Nov 16
- Mind The Map - Physical Narrative - Ausstellung, San Vito (IT), Nov 16 - Jan 17
- Physical Narrative Prototyping - Workshop, Pardubice (CZ), Nov 16
- Changing Weathers Panel - Vortrag, Riga (LT), Okt 16
- Turnton - A small city on the sea - Physical Narrative - Ausstellung, Riga (LT), Sep-Okt 16
- Mind The Map - Videoscreening Premiere Linz, (AT), Aug 16
- Time's Up: all grown up - Jubiläumsfeierlichkeit, Linz (AT), Aug 16
- Changing Weathers Transiciencies - Residencies in Motion - europaweit, Jul 16
- Robotic Workshop - „Time's Up Sharing the Fun of Doing“, Linz (AT), Jun 16
- Re-Enact Brueghel - Physical Narrative Workshop, Linz (AT), Apr 16
- Handel, Wasser und Transport - Diskussionsveranstaltung, Linz (AT), Apr 16
- Mind The Map - Physical Narrative - Ausstellung, Prag (CZ), Mar/Apr 16
- „How To Physical Narratives“ - Vortrag, Prag (CZ), Mar 16
- Changing Weathers Transiciencies - Residencies in Motion - throughout Europe, Feb-Mai 16
- Tales Of Resilience - Ausstellung, Wien (AT), Jan 16

2015

- Lucid Dream Scope - Physical Narrative - Ausstellung, Kopenhagen (DK), Dez 15
- Lucid Peninsula - Physical Narrative - Ausstellung, Wien (AT), Okt 15
- Mind the Map - Physical Narrative - Ausstellung, Nantes (FR), Sep - Okt 15
- Unattended Luggage - Physical Narrative - Ausstellung, Wien (AT), Sep - Okt 15
- Future Fabulators - Abschlussausstellung, Linz (AT), Brussels (BE), Cluj (RO), Jun 15
- Mind the Map, Linz (AT), Jun 15
- Lucid Peninsula - Creativity & Cognition Ausstellung, Glasgow (UK), Jun 15
- Re/Calling Siachilaba - Exhibiton - Deutschvilla, Strobl (AT), Jun 15
- Possible Futures of Migration - Scenario Session, Linz (AT), Mai 15
- Changing Weathers - Workshop, Trnovski Gozd Plateau (SI) Mar 15
- Talk at UTS Interactivation Studio, Sydney (AUS), Feb 15
- Floating Village - Ausstellung, Linz (AT), Jan 15
- Re/Calling Siachilaba - Podiumsdiskussion, Linz (AT), Jan 15

2014

- Narrative Strategies, Symposium, Funchal (PT), Nov 14
- Lucid Peninsula - Physical Narrative - Ausstellung, Cluj (RO), Okt 14
- Tales Of Resilience - Ausstellung, Linz (AT), Sep 14
- Lucid Peninsula - Physical Narrative - Ausstellung, Hainburg (AT), Sep 14
- Tales Of Resilience - Ausstellung, Viktring (AT), Jul / Aug 14
- Tales Of Resilience // Hope Masike - Ausstellung & Konzert, Linz (AT), Jul 14
- X-Factor Futures, Workshop, Porto (PT), Jun 14
- Law and Lore of the Sea, Symposium, Linz (AT), Jun 14
- Lucid Dreaming - Storyworld, Scenario Planning Workshop, Linz (AT), Jun 14
- „Futurish“ - Publikation, Jun 14
- Robotic Workshop - „Time's Up Sharing the Fun of Doing“, Linz (AT), Mai-Jun 14
- Data Ecologies 14 - Symposium, Linz (AT), Mai 14
- Tales of Resilience - Exhibition, Harare (ZW), Mai 14
- Tales of Resilience - Workshop, Siachilaba/Binga (ZW), Apr 14
- Future Lunchbox - Paneldiskussionen, Linz (AT), Mar, Mai, Jun 14

2013

- Future Forecast - Scenario Planning Workshop, Cluj (RO), Nov 13
- Future Fabulators, Scenario Planning Workshop, Linz (AT), Okt 13
- Practical Utopias, Workshop, Brioni Islands (Hr) Sep 13
- Resilients-Ausstellung, 7th Triennial of Contemporary Art in Slovenia, Ljubljana (SLO), June-Sep 13
- PARN - Publikation, Jun 13
- Are These Berries Mine, Vortrag @ Pixelache Festival, Helsinki (FIN), Mai 13







- Notational Resume - PARN, Abschlussveranstaltung, Linz (AT), Apr 13
- Robotic Workshop - Notating Machines, Linz (AT), April-Mai 13
- Hotel Resilients, Ausstellung, Brüssel (BE), Mär 13
- PCB - Prototyping, Workshop, Linz (AT), Jan 13

2012

- Flotilla, Resilients / Pre-enactment, Brüssel (BE), Dez 12
- Narrative Strategies, Symposium, Funchal (PT), Dez 12
- NonGreenGardening - Harvest Party; Linz (AT), Okt 12
- Unattended Luggage - begehbare Erzählung als Rauminstallation; Cluj (RO), Okt 12
- „On Turtles and Dragons“, Publikation, Sep 12
- Data Ecologies - Book Sprint - Workshop, Linz (AT), Sep 12
- DEVO - No Satisfaction, Musikvortrag, Linz (AT), Aug 12
- Robotic Workshop, Linz (AT), Jun 12
- Data Ecologies 12 - Symposium, The Map and the Territories, Linz (AT), Jun 12
- Control of the Commons - Ausstellung; Brüssel (BE), Jun 12
- Control of the Commons - Schiffsreise 03; Belgische Kanäle (EUR), Jun 12
- Unattended Luggage - begehbare Erzählung als Rauminstallation; New York (USA), Mai-Aug 12
- Sensing Resilience - Workshop; Linz (AT), Mai 12
- NonGreenGardening - Workshop 02; Linz (AT), Mai 12
- Control of the Commons - Schiffsreise 02; Donau (EUR), Mär 12
- PARN Act Otherwise - Konferenz; Brighton (UK), Mär 12
- NonGreenGardening - Workshop 01; Linz (AT), Mär 12
- Control of the Commons - Schiffsreise 01; Murray River (AUS), FEB 12

2011

- Im Tresor, der Schein trägt - begehbare Erzählung als Rauminstallation; Wels (AT), Nov - Dez 11
- The Kitchen - begehbare Erzählung als Rauminstallation; Hongkong (CN), Nov 11
- Time's Up - Offenes Atelier; Linz (AT), Okt 11
- Improving Reality Konferenz -Vortrag; Brighton (UK), Sep 11
- Stored in a Bank Vault - begehbare Erzählung als Rauminstallation; Brighton (UK), Sep - Okt 11
- Control of the Commons - Propel your own Vessel - Workshop; Linz (AT), Aug 11
- BoatMania.2 - kulinarischer Kinoabend, Linz (AT), Aug 11
- Control of the Commons - Build your own Vessel - Workshop; Linz (AT), Aug 11
- Narrative Space for Math Motivations - Vortrag; University of Coimbra (PT), Jul 11
- Mathematical Arts - Vortrag zum Thema Mathematik und Textilien - Brüssel (BE), Jul 11
- Im Garten / In the Garden - Ausstellung - Nordico Linz (AT), Mai - Okt 11
- Scriped Exploration of Water Machines - Präsentation; Linz (AT), Apr 11
- Water as Medium - Workshop; Linz (AT), Apr 11
- Pachube Internet of Things - Hackathon; Linz (AT), Apr 11
- TUART - Australasian Regional Tour 2011 - Workshops und Vorträge; Sydney, Adelaide und Perth (AUS) + Shanghai und Hongkong (CN), Jän-Mär 11

2010

- Hyperbolic Pong - interaktives Interface, Linz (AT), Nov 10
- 20 Seconds into the Future - Physikalische Erzählung, Linz (AT), Nov 10
- BoatMania - Kinoabend, Linz (AT), Okt 10
- Workingman's Dead - Vortrag, Linz (AT), Aug 10
- Aesthetic and mathematical research - Vortrag, Pecs (HU), Jul 10
- Research modalities: for, with and in Experimental Situations - Vortrag, Dublin (IR), Jul 10
- Compendulum - interaktive Installation; WAFER- Festival, Waterford (IR), Jul 10
- It's not easy being green - Ausstellung; Mürrzuschlag (AT), Jun - Aug 10
- Living with the Machine - Workshop Serie, Univ. f. angewandte Kunst, Wien (AT), Mai 10
- $e = 1/2 mv^2$  - Workshop, Kunstuniversität Linz, April / Mai 10

2009

- Living with Systems - Vortrag, Wien (AT), Dez 09
- Data Ecologies 09 - Symposium, Money & Value, Brüssel (BE), 31. Okt 09
- Narrative Strategies - Seminar, Oslo (NO), 13.- 15. Okt 09
- Black Box Sessions - Architekturforum, Linz (AT), 29. Sep - 31. Okt 09
- Domestic Bliss - physical Narrative - Installation, Linz (AT), Jul - Sept 09



- MayHEM, Festival & Eventhacking, Linz (AT), Apr - Mai 09
- Workshop sound devices and machine composition with Staalplaat, Linz (AT), Mai 09
- Workshop - PDA iPod hacking at the Linux Weeks, Linz (AT), Apr 09
- Workshop robotics & machine music for Interface Cultures - Art University Linz, (AT), Apr 09
- Luminous Grenn, Präsentation, Transmediale, Berlin (DE), Jän 09
- Dorkbot Linz, Veranstaltung, Linz (AT), Feb 09

2008

- TwixtVille-VerflixtVille, Präsentation, Linz (AT), Nov 08
- Time's Up - The Laboratory, Vortrag, Kiberpipa, Ljubljana (SLO), Nov 08
- Augmented Maze, Public Experiment, HAIPo8, Ljubljana (SLO), Nov 08
- Luminous Green, Workshop mit gRig (EU-Partnerinnen), Linz, (AT) Okt 08
- Know the Ropes, Abendveranstaltung, Linz, (AT), Sep 08
- Narrative Strategies, Symposium, Linz (AT), Juni 08
- Public Experiment, Workshoppäsentationen, Linz, (AT), Juni 08
- Lets put the future behind us, Workshop, Linz (AT), Mai / Juni 08
- Labor zur Schaffung experimenteller Situationen - Vortrag, Donauuniversität Krems, (AT) Mai 08
- Musische Leckerbissen - Musikveranstaltung, Hafenkantine Linz, (AT), Mai 08
- RagTag, Video and Movie sites - Workshop, Interactive Institute; Stockholm (SE), Feb 08
- Labor zur Schaffung experimenteller Situationen - Vortrag, FHS Hagenberg, (AT), Jan 08

2007

- gRig, Developer Meeting, Foam; Brussels (BE), Nov 07
- Labor zur Schaffung experimenteller Situationen - Vortrag, LB-Institut; Linz (AT), Nov 07
- Zwei Schläger und ein Ball - Ausstellung Pong Mythos; Bern (CH), Aug - Sep 07
- We can go on forever - Themenabend und Party, Linz (AT), Aug 07
- BodyMedia / GraviTron - Interaktive Installation, Shanghai (CN), Jul - Aug 07
- gRig - Entwicklungstreffen der EU-Partnerinnen, Linz (AT), Jul 07
- Data Ecologie III - mehrtägiges Symposium, Beziehung Datensysteme, Linz (AT), Jul 07
- Projects, Plans & Methods Time's Up - Vortrag; Berlin (DE), Jul 07
- The Hub - Workshop; Berlin (DE), Jul 07
- Interface Open - Workshop, Sensorik - In&Output; Berlin (DE), Jul 07
- Projects, plans and working methods - Vortrag; Tesla, Berlin (GER) Jun 07
- S.P.I.E.L.E.N - Interaktive Installation, MIM und Adventurous Playground; Berlin (DE), Jun / Jul 07
- „Pure Research“ - Workshopergebnisse Präsentation; Linz (AT); Jun 07
- „Pure Research“ - Workshop & Lehrveranstaltung, Kunstuniversität Linz; Linz (AT), Mai 07
- „Electronics for making things go bang“ - Basisworkshop über Elektronik; Linz (AT), Apr 07
- SonicPong - Ausstellung Pong Mythos; Frankfurt (DE), bis Jän 07

2006

- Perth SIGGRAPH - Invited lecture; Perth (AUS); Dez 06
- CGIE2006 - Lecture; Perth (AUS); Dez 06
- Dorkbot - Lecture; Sydney (AUS); Nov 06
- ENGAGE 06 - Keynote lecture; Sydney (AUS); Nov 06
- „Virtual or Physical“ - Invited lecture, Medien Kunst Labor; Graz (AT); Nov 06
- Würdigungspreis der Stadt Linz; Nov 06
- SonicPong - Ausstellung Pong Mythos; Frankfurt (GER); Nov 2006 - Jan 2007
- ASTRON - Interaktive Installation, HAIP; Ljubljana (SLO); Okt 06
- BodySPIN - Interaktive Installation; Impulse Next Generation, IS 06; Linz (AT); Okt 06
- BodySPIN - Video- Videoinstallation; Sensi Sottro Sopro; Rom (IT); Sep-Okt 06
- SonicPong - Games Convention, Leipzig (GER); Aug 06
- ASTRON - PublicExperiment, Linz (AT), Jul 06
- BodySPIN -CrashTestDummy, Interaktive Installation; Ljubljana (SLO), Jun 06
- Ein Schiff am Himmel - Symposium zum Thema Donau & Sehnsucht; Linz (AT), Jun 06
- Them Damn Robots - It's Alive!; Workshop mit der Kunstuniversität Linz; Linz (AT), Jun 06
- BodySPIN on Video - Videoinstallation; Shanghai (China), Mai 06
- BodySPIN - CrashTestDummy, Interaktive Installation; Budapest (H), Mai 06
- TRG - BookRelease, Buchpräsentation; Linz, (AT), Mai 06
- BodySPIN Bon Voyage, Public Experiment; Linz, (AT), Apr 06
- Sensory Circus, Interaktive Installation; AV Festival, Middlesborough (UK), Mar 06
- Sonic Pong - Ausstellung Pong Mythos; Stuttgart (GER), Feb 06

2005





- RealWorldData Workshop mit der Universität für Angewandte Kunst, (AT), Okt 05
- CavityResonator, Píksel-Festival; Bergen (NOR) Okt 05
- Living industrial Heritage, Vortrag/Symposion, Prag (CZ); Sep 05
- Fragments of Sensory Circus, OutinOpenFestival Zagreb, (HR); Sep 05
- SwingOUT, Public Experiment, Linz (AT); Aug 05
- punkrock changed our life, Veranstaltungsreihe, Linz (AT); Jul 05
- F.A.R.O - Themenabend; Linz (AT); Junio5
- come on down into the engine room., Veranstaltungsreihe, Linz (AT); Jun 05
- Transient Reality Generators, Symposium & Performance, Nadine, Brussels (AT), Mai 05
- Space and Perception - Symposium on Mixed Reality, RIXC Media Space, Riga; Latvia, Mai 05
- Data Ecologie II - mehrtägiges Symposium zur Thematik Physik als Simulation, Linz (AT), Mai 05
- "It dont mean a thing, if it aint got that Swing", - interaktive Rauminstallation, KIBLA, Maribor (SLO), Apr 05
- Sensory Circus - Interaktive Rauminstallation, Präsentation EXIT, Creteil (FR) Apr 05
- Sensory Circus - Interaktive Rauminstallation, Präsentation VIA, Maubeuge (FR) Mär 05

2004

- Fitness ForEVER - Interaktive Rauminstallation, Präsentation bei ICI, Paris (FR), Dez 04
- BarBot - Teilinstallation Sensory Circus, Präsentation DEAF, (NL) Nov 04
- Sensory Circus - Interaktive Rauminstallation, Präsentation zur Ars Electronica, Linz (AT) Sep 04
- Cavity Resonator - öffentliches Experiment in Linz (AT), Aug 04
- Time's Up all together - Videopräsentationen von Time's Up an der VIBIC - Zürich (CH), Aug 04
- Reality Shift - öffentliches Experiment in Linz (AT), Jul 04
- Anchortronic DVD - Präsentation am Festival „Shake the Limits“ Sofia (RU), Jun 04
- Vernetzte Echtzeit - Workshop mit der Universität für Angewandte Kunst, (AT), Mär 04
- BodySPIN - Cinema de Future Ausstellung in der europäischen Kulturhauptstadt Lille (FR), Dez 03 - Mär 04
- BarBOT - Präsentation des Barbot, Wien (AT), Feb 04

2003

- Interactivity for Dummies Workshop, Arts Center, Hongkong (CN), Okto2
- PartyBOT - Präsentation bei der Roböxotica, Wien (AT), Nov 03
- Becoming Digital - Time's Up Präsentation bei MaMa, Zagreb (HR), Okt 03
- Mensch-Maschine-Mehr Vortrag am MediaSpace-Festival, Stuttgart (DE), Okt 03
- Digital Emmy - Automata 2003 conference in Leuven (BE), Sep 03
- Informatica Femiale - Vortrag, Universität Bremen (DE), Aug 03
- Lightning District - No Concept Festival, Stralsund (DE), Aug 03
- DorkBOT #2 - mit vvvv.meso.net, Linz (AT), Apr 03
- Sensory Circus - Fragmentepräsentation, Linz (AT), Jun 03
- DorkBOT #1 - LLoopp, Linz (AT), Apr 03
- Decompression Symposium - Abschlusspräsentation TxOom, Brüssel (BE), Apr 03
- Anchortronic-DVD - Präsentation am Festival „HiriMusikaK“, San Sebastian (ES), Mar 03
- Anchortronic-DVD - Präsentation am Festival „Play & Plug“, London (GB), Mar 03
- Data Ecology Workshop - Symposium Physik als Simulation, Linz (AT), Apr 03
- A Balanced Act - Interaktive Installation, Maribor (SLO), Feb/Mär 03
- Haptic Interfaces - Workshop, Karlsruhe (DE), Jän 03.

2002

- Anchortronic - DVD Release Party, KAPU, Linz (AT), Dez 02
- Sonic Pong - Interaktive Installation, Microwave Festival, Hongkong (CN), Nov 02
- Realtime processing, Workshop bei Videotage, Hongkong (CN), Okt 02
- Anchortronic - DVD Präsentation, „Steirischer Herbst“ Graz (AT), Okt 02
- Generative Media Systems - Workshop, Linz (AT), Sep 02
- Sonic Pong - Playground Festival in Stralsund (DE), Aug 02
- txOom process lab - Workshop am Interactive Institute, Visby (SE), Aug 02
- TransCodecExpress TCE - Streaming Media, OK Linz (AT+Internet), Jun 02
- Inspire through Transpire - zirkular interaktive digitale Installation, Linz (AT), Mai/Jun 02
- BodySpin - Interaktive Installation, EXIT Festival in Maison des Arts Créteil, Paris (FR), Mär/Apr 02.
- BodySpin - VIA Festival in Le Manège, Maubeuge (FR) Mär 02
- Time Maze - öffentliche Experimente mit dem Interface SPIN in Linz (AT), Jän 02

2001

- Anchortronic-DVD Präsentation Linz (AT), Dez 01
- Why Festivals - Podiumsdiskussion, Ether Festival in Perth (AU), Dez 01
- BodySpin - Interaktive Installation, Linz (AT), Dez 01



- Exploring Spaces - öffentliche Experimente, Linz (AT), Nov 01
- Body Motion - control Body - Vortrag, V2 - wiretap, Rotterdam (NL), Nov 01
- Anchortronic Net Loop, kollaborative Audio und Video Komposition (AT, AU, US + Internet), Okt 01
- Living in Mixed Reality, Vortrag, CAST 01, Bonn (DE), Sep 01
- Automated Data - Vortrag, Porquerelles (FR), Sep 01
- Acoustic Space Lab - Internet Kollaboration - open source sampling in Irbene (LV), Aug 01
- Closing the Loop q\_#3, KAPU Linz (AT), Aug 01
- CTL01 Workshop, Lugar Comum, Lissabon (PT), Jun/Jul 01
- Sonic Pong - Interaktive Installation, Biennale de Lyon d'Art Contemporain Lyon (FR), Jun - Sep 01
- DUST2905 - Kollaborative Online Audio Performance, (AT, AU, US + Internet) Mai 01
- BodySpin - Interaktive Installation, Duisburger Akzente Festival (DE), Mai 01
- Do it yourself - Videoschnittmuster über das Internet, V.Stream 21, Linz (AT), Apr 01
- Anchortronic goes west - kollaborativer Audioworkshop, Chicago (US), Apr 01
- BodySpin - Vortrag, Transmediale 01, Berlin (DE), Feb 01

2000

- Sonic Pong - Interaktive Installation, 80/81, Torino (IT), Dez 00
- Transient III - Sound & Gameplay weltweit, (US, AU, EU), Nov 00
- Dynamik in Kollaborativen - Vortrag, Designskole, Kolding (DK), OKT 00
- Transient II - Netzwerk Performance am net.congestion Festival, Amsterdam (NL, AU, AT,US) Okt 00
- BodySpin - Interaktive Installation am Ars Electronica Festival, Linz (AT), Sep 00
- DUST - Netzwerk Performance, Frameries (BE) und Linz (AT), Mai 00
- HyperFitnessStudio - Interaktive Installation, Frameries (BE) Apr-Aug 00
- HyperFitnessStudio - Maison des Arts Créteil, Paris (FR), Mär 00
- A veritable Pong Sonique - Interaktive Installation, Biomachines, Adelaide (AU), Mär 00
- Internet widens Distances - öffentlicher Closing The Loop 00 Event, Adelaide/Linz (AU/AT) Feb 00
- CTL Workshop - Labor für Sound-Networking-Gameplay, MRC, Adelaide (AU), Jan/Feb 00
- Sonic Pong - Nantes (FR), New Year 99/00

1997-99

- VELO - Interaktive Installation/öffentliche Aktion, Hanoi (VN), Mär 99
- Hypercompetition for Beginners - Interaktive Installation, in „The Performance Space“, Sydney (AU), Mär 99
- Hypercompetition - V2\_Organisatie!, Rotterdam (NL), Sep 98
- Sports Bar - auf dem Robotronika Festival, Wien (AT), Jun 98
- An Evening Spent in a Hypercompetitive State of Mind - Spiel.Art Festival, Mun. (DE), Okt 97
- An Evening Spent in a Hypercompetitive State of Mind - Ars Electronica Festival, Linz (AT), Sep 97
- Hypercompetition - VIA Festival Maubeuge (FR), Jun 97
- Hyperfitness - EXIT Festival, Paris (FR), Mär 97





# TIME'S UP SELEKTION UNTERSTÜTZERINNEN

BUNDESKANZLERAMT  ÖSTERREICH

KUNST

KULTUR LAND



OBERÖSTERREICH

Linz  
Kultur

linz  
verändert

Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



Kultur

LINZ AG



servus.at

*Koproduzenten (einzelne Projekte)*

 ARS ELECTRONICA



le lieu  
unique